UCG

METAL GEAR SOLID V

THE PHANTOM PAIN

METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN DECLASSIFIED

DECLASSIFIED

潜龙谍影V 幻痛

终极档案





METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

CONTENTS

系统指南 SYSTEM

攻略详解 WALKTHROUGH

[主线任务]

UCG × MGCN
责任编辑：方文聪 MGCN 统筹：Ray



谍影百科 ENCYCLOPEDIA

[深度评论]

[周边赏析]

[谍影档案]



系统指南
SYSTEM

操作说明

Xbox One/X360版	PS4/PS3版	作用
LB键	L1键/L2	呼叫任务提示/指令菜单（长按）
RB键	R1键/R2	视角复位/打开望远镜（长按）/（举枪状态下）切换主视角瞄准
LT键	L2键/L1	举枪
RT键	R2键/R1	射击/发动CQC
A键	×键	切换站立/蹲姿，长按为匍匐
B键	○键	换弹/拾取
X键	□键	（移动中）飞扑
Y键	△键	攀爬/动作键
十字键	十字键	切换装备/打开装备菜单（长按）
左摇杆	左摇杆	移动，按下摇杆为快速奔跑
右摇杆	右摇杆	调整视角
VIEW键/BACK键	触控板/START键	系统菜单
MENU键/START键	OPTIONS键/START键	打开iDroid界面

画面解说



1 [体力显示]
游戏的体力值设定与原爆点相同，采用了时下射击类游戏流行的自动恢复设定，只要玩家在受伤后一定时间内没有继续受到伤害，那么体力值就会自动恢复，受伤的程度会以“晕血”的形式显示在屏幕之上。但是，游戏中有一定几率进入重伤状态，重伤状态表现为屏幕完全变成深红色，这个时候游戏会提示玩家按下Y/△键为自己进行急救，如果成功进行急救后就可以完全恢复正常，但需要注意这个急救的过程会因敌人的攻击而中断，因此必须选择安全的位置进行操作。

2 [准星]
当玩家按住LT/L2键时，游戏的中央会出现枪械的准星，用准星瞄准射程范围内的敌对目标时，准星会变成红色并表示射击能够命中目标。在瞄准的过程中移动的话，准星会变大，同时命中率会大幅下降，因此建议还是在原地进行瞄准射击操作。

3 [标记目标]
在游戏中可以对几乎所有可互动的事物进行标记，无论是敌人、车辆、动物、还是武器均可。标记的方式有很多种，最基本的方式是在武器射程范围内用准星观察，或是使用望远镜观察进行标记，另外还可以通过借助同伴的能力来实现。敌人在被标记后会呈现蓝色的高亮光影，而且头上也会有相应的状态信息，被标记的敌人能被隔墙观察到。只要标记敌人一次，那么他的标记就不会消失，就算任务过程中失败读取Checkpoint重来，原来的标记也仍然会保留下来，在某程度上这种设定降低了游戏的难度。另外，使用CQC放倒敌人拷问后，也能从敌人口中套出关键信息的位置，这时也会自动标记部分资讯。

4 [物件目标]
在游戏中标记诸如炮塔、车辆等没有生命的物件时，他们的标记会以白色的方框呈现。

5 [BOSS体力显示]
在游戏中BOSS级别的敌人在标记后会有体力值的显示，红色的表示体力槽，用带有DMG标记的枪械可以削减体力槽。蓝色表示的是晕眩槽，用带有ZZZ以及STN的枪械可以削减晕眩槽。



6 [警报图标]
当玩家被敌人发现后，敌人头上会出现红色的感叹号标记，如果玩家开启了反射模式的话，那么会进入短时间的子弹时间，这时按下L2/LT键时可以在子弹时间内击倒敌人来避免触发警报。

7 [警戒指示器]
如果玩家的可疑行动进入了敌人的视线的话，由于距离的原因敌人可能不会立即发现玩家，但会引起他们的注意，而这个警戒指示器就是反映敌人当前警戒度的指示器。当玩家的行动越是引起敌人的怀疑，那么指示器的颜色就会越深，引起怀疑后敌人会上前进行调查，这时玩家就需要想办法摆脱这种情况了。

8 [武器窗口]
显示当前选择的武器以及道具，通过按下长按十字键可以查看身上的武器道具并进行选择，轻点为快速切换。↑键为主要武器，↓键为次要武器，→键为支援武器，←键为道具。

9 [动作按键提示]
在游戏中的动作互动会以图标形式提示，按下相应按键即可做出对应的动作。

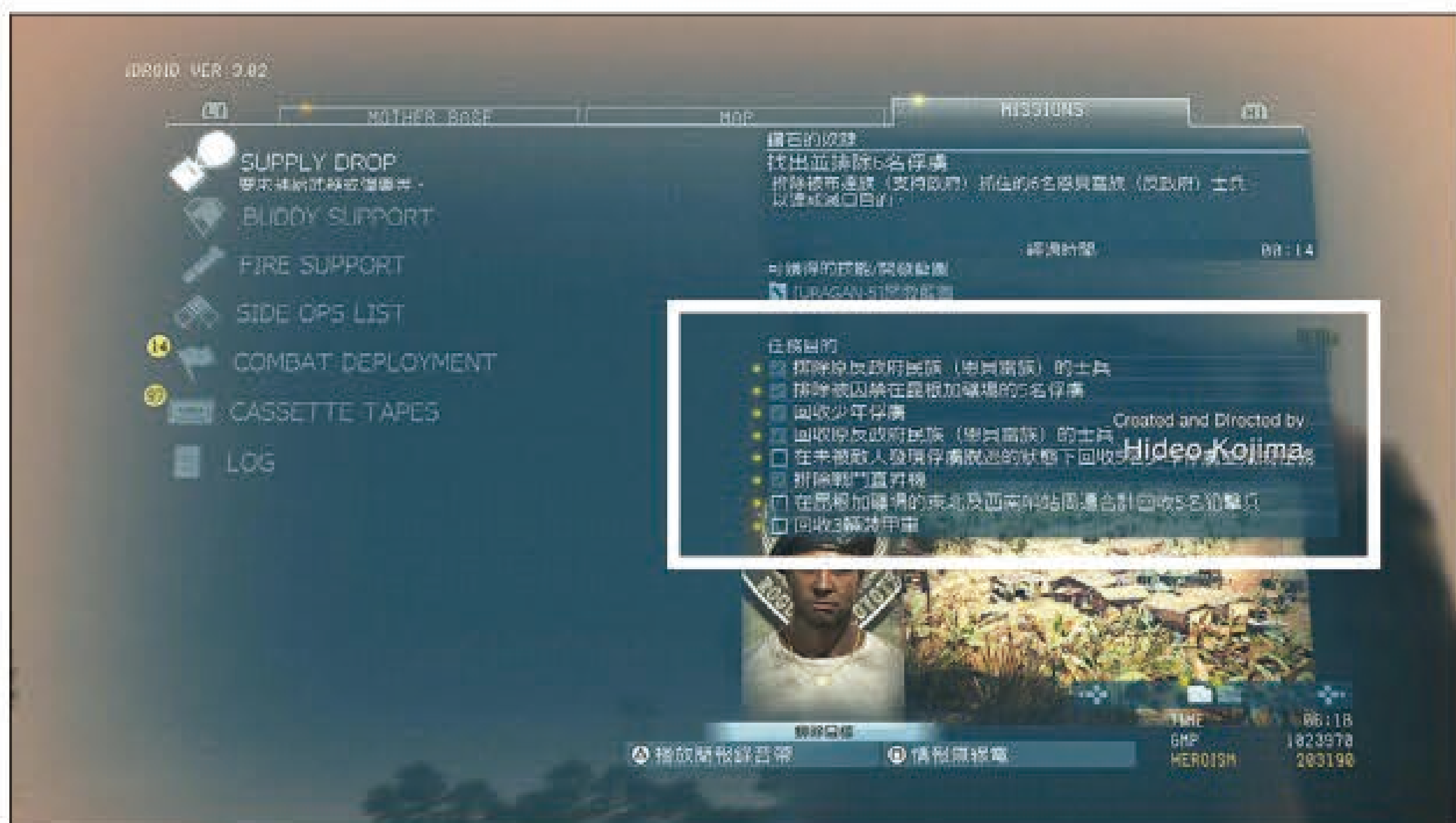
LESSON #1 游戏架构

在初次进入《潜龙谍影 V 幻痛》的世界时，玩家很可能会面对巨大的开放世界而不知所措，特别在进行任务时可能会感觉难以适应游戏的节奏，但谨记一点：**游戏没有错误的玩法**，无论是像大师一样潜行还是用重火力杀出一条血路，都是游戏为玩家准备好的玩法，因此玩家无需因一些失误就马上读盘重来，**保持富有创造性的玩法**才是真正享受这个游戏的方式。假如你选择的玩法恰好可以很好地过关，那么不妨继续采用这种方式作为今后游戏的准则。



主线任务 Mission

主线任务是游戏中最重要的组成部分，通过完成游戏的主线任务，玩家可以逐步推进游戏的主线剧情，而每一个主线任务都有数目不等的“目标”，这些目标当中，有完成才能过关的“主要目标”，还有与本任务无关的“次要目标”。虽然次要目标是否完成并不影响过关，但可以说只有完成所有目标才能感受游戏的最大乐趣，而且其还对应一个奖杯 / 成就，因此还是推荐玩家努力将所有目标完成。

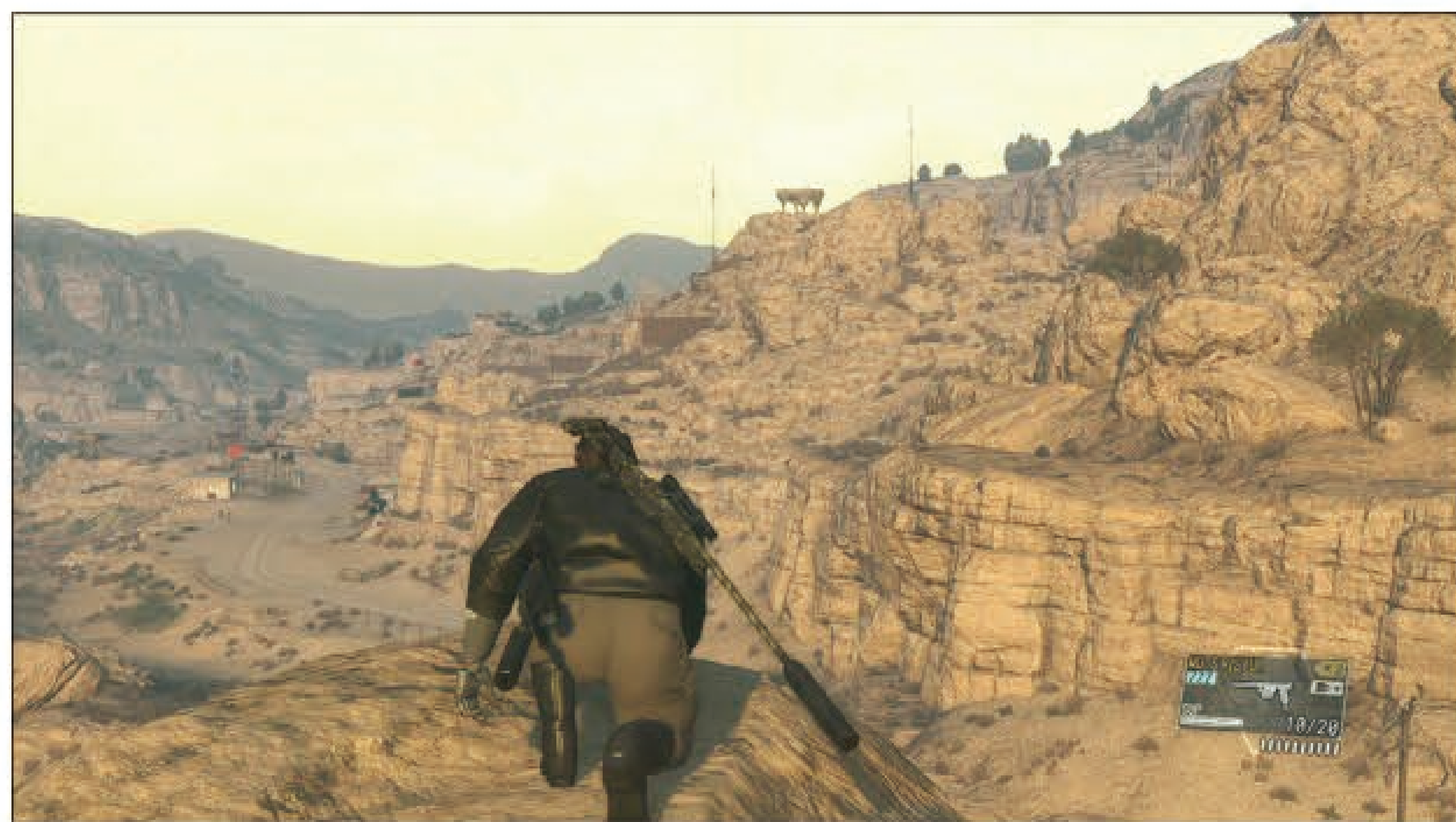


支线任务 Side Ops

在游戏中，支线任务多达 157 个，其中任务名为黄色的均为与主线流程相关的支线，随着流程的进行它们会悉数解锁，只要它们出现就将它们完成即可。除了这些黄色支线外，其他任务名为白色的均为普通支线，这些支线任务一开始只有几个可以选择，但只要玩家一一完成已解锁的支线任务，新的支线任务也会逐步解锁。这些支线虽然数目众多，但实际上它们都是由几个类型的任务组成，只要明白了每一个类型任务的打法，将他们全部通过也只是时间问题。另外，所有支线任务在完成后都会马上存档，因此只要存档完成后马上暂停回到空中基地就能节省不少时间。

自由探索 Explore

任务之外，玩家可以自由探索游戏辽阔的地图，并在其中进行收集，比如寻找四散的资源、钻石，以及回收能力优秀的士兵，在自由模式中不受任何任务要求限制也不失为一种乐趣。



母基地 Mother Base

如果说玩家进行任务的操作部分属于战场的前线，那么母基地就是玩家的后勤，在母基地中玩家可以利用收集到的资源来进行包括武器研发、士兵派遣等一系列的行动。关于母基地的所有操作均可以通过游戏菜单来完成，但玩家随时可以搭乘直升机回到母基地中去，来感受自己部队逐步壮大的成果。





LESSON #2 潜入&渗透

时间&天气

在本作中有 2 个要素会对潜入造成很大的影响，它们分别是时间以及天气。时间对潜入的影响无非就是日与夜的区别，白天时敌人的视野良好，很容易就会发现潜入的玩家，相反黑夜敌人的可视距离大幅下降，因此晚间潜入是最好的选择。在执行每一个任务时，玩家都可以选择投放进入战场的时间，可选的有 ASAP（根据当前时间马上进入），0600（白天）以及 1800（傍晚），玩家可以根据自己的实际情况来决定具体的时间。

天气对于潜入的影响体现于一些细节上，比如在雨天时玩家的脚步声会被弱化，在半蹲状态下无论用何种速度移动，敌人都不会听到脚步声。另外恶劣天气如沙尘暴会使敌我双方的视野都受到极大的影响，不过如果玩家提前将敌人标记，那么即便在沙尘暴下都能对敌人的位置了如指掌。



幻影雪茄

幻影雪茄 (Phantom Cigar) 是游戏初期就拥有的道具，这种雪茄使用的特殊的草药制成，能使人忘掉实际的时间流逝，在使用时游戏内时间会快速加快，利用它可以调整想要的时间甚至是天气潜入。需要注意的是，幻影雪茄必须合理地使用，因为它的作用仅仅是加快时间的流逝，在使用时附近的敌人也会同样受到这个时间的影响，比如玩家将一名敌人麻醉，如果这时在他旁边使用幻影雪茄，那么敌人会因时间的影响而醒来马上发现玩家的踪迹，所以必须在安全的地方使用。另外，使用幻影雪茄时流逝的时间，会计入任务消耗时间之中，这会使任务评价中时间一项难以获得高分，因此想要获得高评价，还是要避免使用这个道具。



安全距离示意图

根据推动左摇杆的力度以及姿势的切换，在游戏中玩家的移动姿势一共有 5 种。



[冲刺]
按下 LS/L3 键后的奔跑，移动速度最快，但同时动静很大，无论是视觉上还是听觉上都很容易被敌方察觉，一般只用于周围没有敌人时快速赶路使用。

[奔跑]
推动左摇杆的小幅度奔跑，速度上比不上冲刺，但在容易被敌人察觉方面却和冲刺差不了多少，因此是一种几乎没有出场机会的移动手段。

[蹲走]
在站立姿态按下 A/× 键后，玩家会进入蹲姿，这个姿势下的移动速度尚可，同时不容易被敌人察觉，就潜入来说可以说是贯穿整个游戏过程的移动方式，称之为潜入移动的黄金法则也不为过。

[匍匐]
在站立姿态长按 A/× 键后，玩家会进入匍匐姿势，匍匐姿势的移动相当缓慢，但是隐蔽性极高，在有草丛等天然障碍的辅助下，往往敌人走到面前也难以发现。

善用环境

环境是影响潜入的潜在因素之一，在环境上占领先机是渗透的基本。

[利用昼夜]

游戏日夜循环的时间系统在游戏中扮演着相当重要的角色，敌人的位置以及巡逻路线会因时间的不同而有所不同，因此根据任务进行时间的不同，即使是同一个任务的游戏体验也会有所不同。就潜入而言，夜晚敌人的防线会相对松懈，而且敌人可视的距离也会有所下降，如果在白天进行任务时感到困难，不妨选择在夜晚进行潜入（比如使用幻影雪茄调整时间）。





[阴影]

当玩家处于阴影位置时，敌人会更难发现玩家的踪迹，无论是白天的阳光阴影还是晚上的灯光阴影。而在晚上时，玩家可以选择用枪械破坏敌人的探照灯，或是关闭据点的电源，以此创造更好的潜入环境。





[选择合适的路线]

综合以上几点，在进行任务时要将以上的元素时刻考虑到自己的行动中，并以此制定最佳的潜入路线，更好地达成任务目标。



[掩体 & 草丛]

在潜入时掩体时最重要的隐蔽手段，就算遍地的野草也能成为最佳的藏匿地点，只要在草丛中保持匍匐姿势，即使敌人靠近到身旁也不一定能发现玩家的踪迹。



实用潜入行动

游戏中有大量的动作元素，合理组合运用这些动作可以为潜入带来极大的便利。

[飞扑]

从站立姿态快速进入蹲姿的动作，整个过程十分迅速，这个动作除了用于躲避敌人的警觉外，还可以在受到敌人枪械射击时快速进入掩体，以及在BOSS 战中躲避攻击。



[掩体观察]

在掩体边缘将左摇杆朝掩体方向推可以进入掩体，在掩体内可以使用望远镜或是按 RS/R3 键观察掩体外敌人的动向。



[翻越障碍]

来到一些高度较低的掩体时，可以按 Y/ △键翻越到另一侧，这在与巡逻敌人周旋时经常用到。如果在靠近掩体前提前按住按键，那么整个翻越的动作将不会有停顿。



[上锁铁门]

游戏中玩家可以找到不少上锁的铁门，利用这些铁门可以形成一个封闭的区域，在铁门内发出噪音引起敌方注意，在他们逐一通过时可以将他们一网打尽。



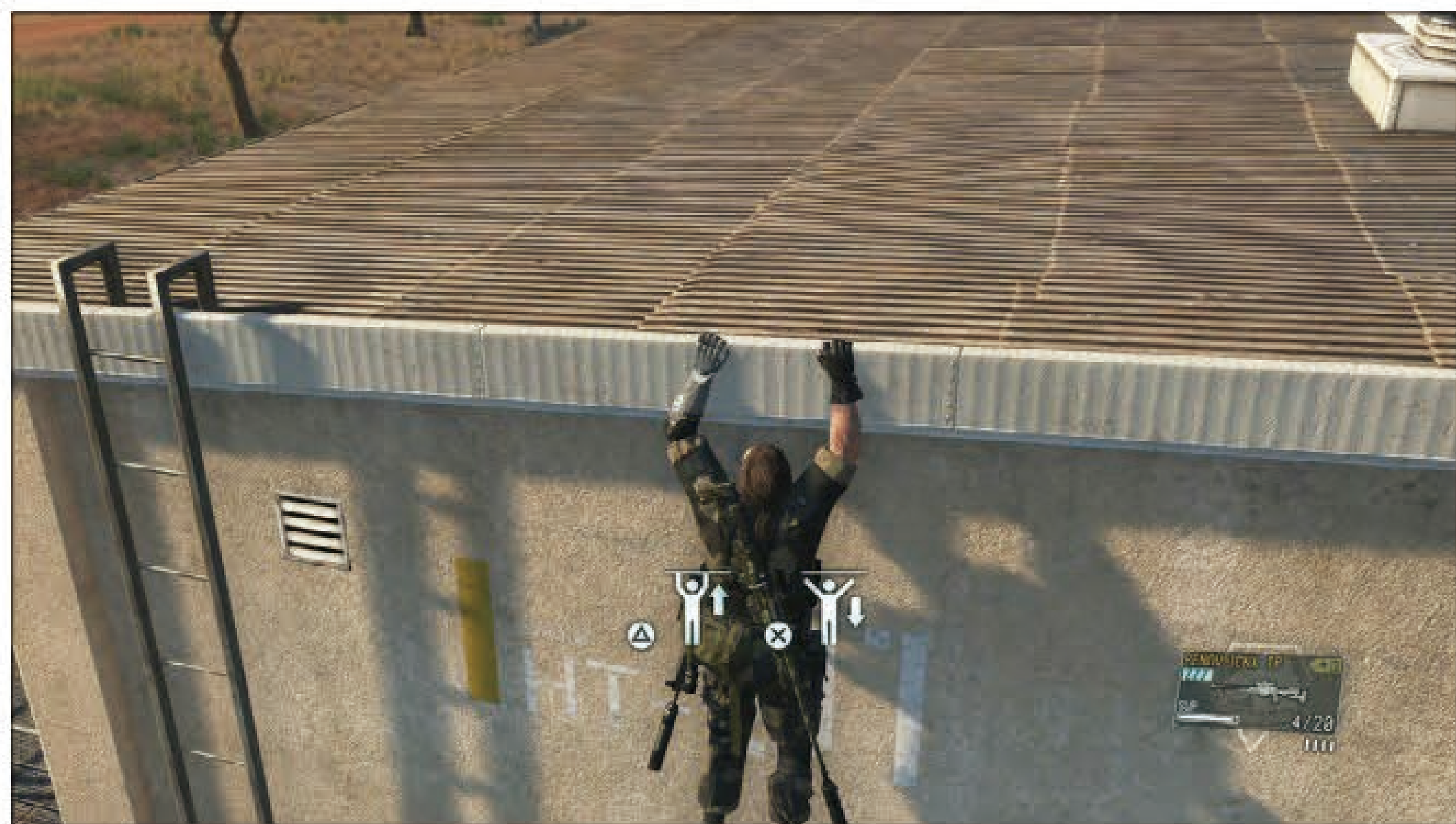
[使用纸箱]

作为系列经典道具的纸箱是游戏初期最早获得的道具之一，利用纸箱可以很好地迷惑敌人进行潜入。



[边缘攀爬]

在一些房子、桥梁的边缘按下 Y/ △键可以悬挂在边缘上，在边缘时还可以作横向移动，而按下 A/ × 键的话则是落下。



敌人反应&警报状态

在普通状态下，敌人一般都会严格按照自己的巡逻路线行进，但根据玩家的行动，他们有可能产生疑心，而在发现玩家后更会进入全范围警报的状态，下面就为大家介绍敌人的各种警戒状态。

[初步怀疑]

这种状态下，屏幕上会出现很浅的白光，一般出现于敌人在远处发现玩家的轻微动静，但他们并不能确认是否真的出现状况，因此并不会离开他们的岗位，只会在远处探头或打开手电观望。



[严重怀疑]

这种状态会出现在敌人基本发现玩家可疑行动后，这时屏幕上会出现较深的白光，同时在他们前往可疑地点调查前，他们通常会先知会 HQ（指挥中心），如果玩家在他们调查期间将他们击倒，他们就会无法向 HQ 汇报，从而使得周围的敌人进入警戒状态，因此就算要对其下手，也最好等待这名敌人向 HQ 汇报之后。



[警戒状态]

这种状态出现在敌人发现真正的异常状况后，比如俘虏失踪、发电机被关闭以及附近的队友被麻醉倒地等异常状况，进入这种状态后附近的所有敌人都会进入警戒，而且进一步扩大搜索的范围来寻找威胁，这种状态的持续时间比较久，而且会为潜入带来比较大的阻碍，应尽量避免。



[战斗状态]

战斗状态，顾名思义就是敌人真正确认玩家的身份，附近所有的敌人都会对玩家开火，直至玩家死亡、逃离战斗区域或是完全消失在他们的视线之中，而且在战斗状态下，将无法再次触发反射模式。





[搜索状态]

搜索状态出现在战斗状态之后，当敌人完全失去玩家的踪影后，他们会停止开火，并朝玩家最后出现的位置开始进行搜寻，在这种状态下哪怕敌人有丝毫的怀疑都会再次进入战斗状态，因此玩家想要回归正常状态就必须完全将自己隐蔽起来。

转移视线

潜入往往会面临着风险，但只要巧妙转移敌人的视线就能轻松逃脱或是将他们一网打尽。

[抓迷藏]

故意让敌人从远处察觉自己的存在，在不引发警报的情况下引诱敌人离开原来的位置。



[留下敌兵]

在敌人的可视环境内留下敌人的尸体或是使他们倒地的话，地上的敌兵会吸引周围巡逻的敌人上前查看，比较推荐的是使用非杀伤性武器使敌人倒地，这样一来巡逻的敌兵只会简单将倒地的敌兵拍醒，但是如果留下的是尸体的话，那么会马上使敌人进入警戒状态。利用这个原理，当巡逻敌人靠近时，逐一将他们击倒就能轻松解决复数敌人。



[投掷弹夹 / 诱饵]

弹夹（Magazine）和诱饵（Decoy）是迷惑敌人时最常用的手段，前者在投掷后会发出声响，诱使敌人朝发声点查看。后者在使用后会在投掷位置生成一个人体气球，吸引敌人的注意力。无论是使用哪一种手段，它们都能使敌兵偏离原来的巡逻路线，为玩家的潜入带来方便。



[使用同伴]

在使用同伴时，向同伴下达某些指令可以分散敌人的注意力，举个例子，比如使用 D-Horse 时可以让它在敌人车辆的必经之路上排泄，这样一来敌人的车辆会在经过时停下，这时就是玩家回收车辆的绝佳时机。



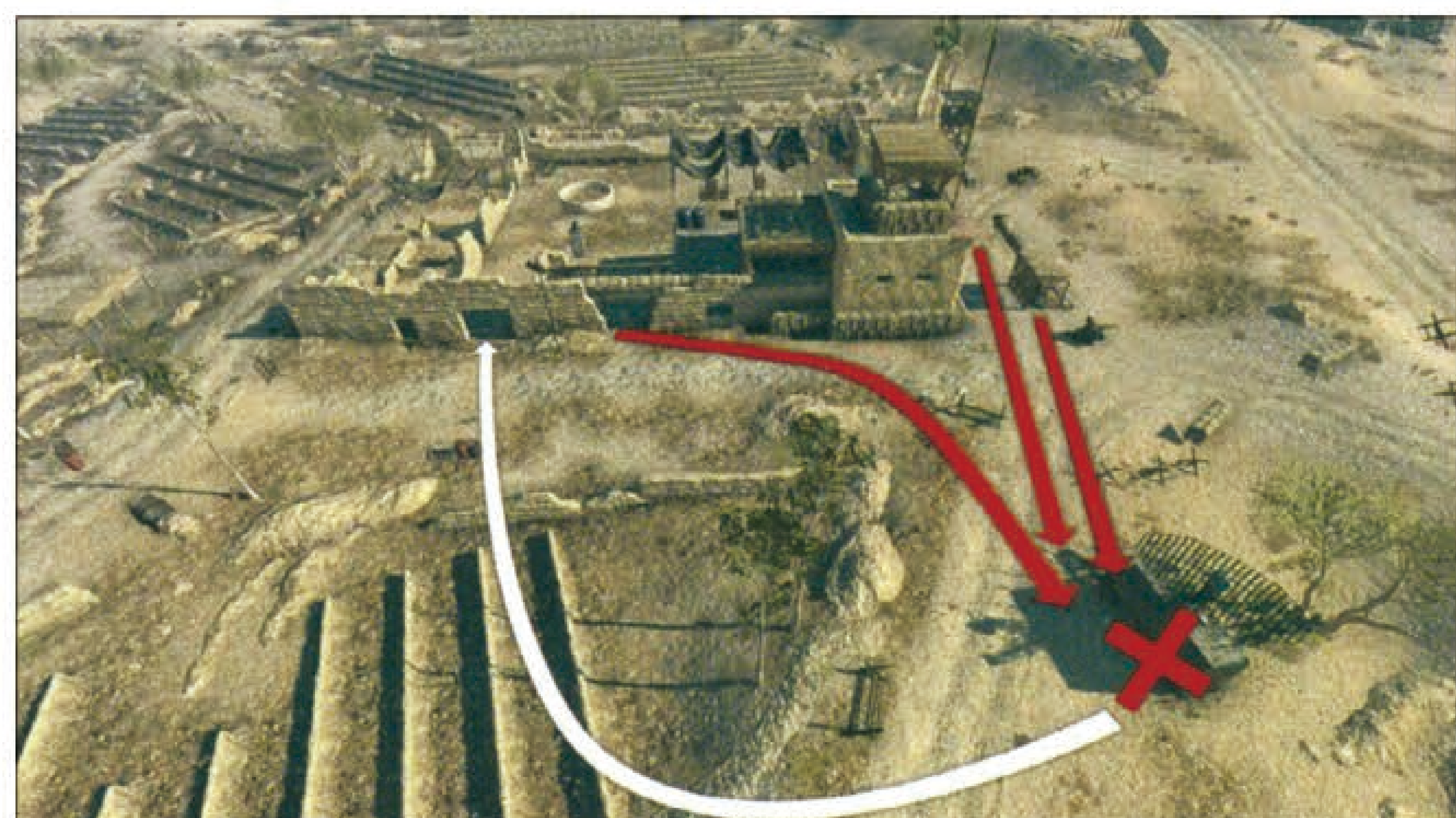
[射击墙壁]

如果玩家面对的敌人处于一个比较尴尬的位置，也就是说不适合使用以上几种方法的话，那么不妨使用一些带消音功能的枪械射击他们附近的墙壁，这样会使他们前往命中位置调查，不过这是一种风险比较大的方式，在使用时要结合实际情况。



[放置爆炸物]

如果玩家携带了 C4 等爆炸物，那么可以在某个位置放置 C4，然后在隐蔽的地方将其引爆，这样一来可以几乎将所有敌人的注意力都转向爆炸点，而利用这个空挡玩家可以轻松潜入目的地。



反射模式

反射模式是游戏的潜入辅助系统，它允许玩家在潜入过程中不慎被敌人发现的瞬间作出反应，发动后会自动进入短暂的子弹时间，这时有两种可选的对策，一是在近身的情况下使用 CQC 系统将敌人击倒，二是在远距离用枪械将对手击杀 / 麻醉敌人，但注意必须使用带有消声器的枪械，否则反射模式的意义就荡然无存了。利用反射模式后能有效降低被敌人发现的几率。反射模式可以在游戏设置中手动开启 / 关闭，虽然在任务中发动反射模式的话会无法在相关评价中获得分数加成，但游戏的 S 级评价十分宽松，因此还是建议玩家保持反射模式常开。



小鸡帽

小鸡帽是一个新手辅助系统，在在 OPTIONS-GAME SETTING 中开启后，Big Boss 会戴上滑稽的小鸡帽子，这个帽子的作用在于在被敌人发现时，能够最大无视敌人的警报 3 次，但代价是在使用小鸡帽后，该关卡的评价最多只能达到 A 级，因此只建议玩家在卡关无可奈何时酌情使用。



LESSON #3 战斗

麻醉&击晕

在《潜龙谍影》系列”的传统中，实际上并不崇尚杀人的玩法，更多的是提倡不杀敌潜入，不杀死敌人而将其制伏的方式有两种，分别是麻醉以及击晕。

麻醉只能通过麻醉类武器来实现，这一类武器会以 ZZZ 的方式标记，麻醉武器在命中敌人会在一定时间内使其进入睡眠状态，短时间内射击命中的次数越多，则敌人进入睡眠状态的速度越快，如果直接命中敌人头部的话，那么敌人将会立即倒地。使用麻醉武器击倒敌人的好处在于敌人即便从麻醉状态下醒来，如果他在麻醉前没有发现玩家的话，那么他不会察觉自己被袭击一事，因此不会触发任何警报，可以说这是潜入时最佳的战斗方式。但是，麻醉武器一般弹药数量较少，而且很依赖消声器，因此必须频繁呼叫补给补充弹药，同时麻醉武器无法穿透敌人的防弹衣以及头盔，在对付某些敌人时会显得比较吃力。

击晕状态实现的方式有很多，使用 CQC、撞击、或是使用带有 STN 标记的非杀伤性武器都能使击晕敌人，使用非杀伤性武器时，一枪命中头部可以马上击晕敌人，而身体部分则需要射击多次，另外，使用 CQC 击晕敌人时，根据选择动作的不同，敌人倒地的持续时间也会有所不同。相比麻醉，被击晕的敌人在醒来后会进入警戒状态。

消声器

部分指定的武器会带有消声的功能，对于潜入来说使用这一类武器可以免去不少的麻烦，但是武器的消声器的耐久度并不是无限的，它会随着玩家开枪的次数而减少，当消声器被耗尽后，下次开枪将会发出巨大的响声，玩家也会因此被敌人发现。想要避免这种情况的话，一定要在武器下方的消声器槽耗尽之前呼叫弹药补给，在补充子弹余量的同时更换新的消声器。



对付武装士兵

随着游戏的推进，玩家会遇到越来越多装备迥异的士兵，而面对装备不同的士兵时，采用的对策也会有一定的差异。首先比普通士兵稍微棘手的是头戴头盔的士兵，这种士兵相比没有头盔的士兵用麻醉枪爆头的难度更大，而且还常常会出现头盔加上防弹衣的士兵，这使得玩家必须瞄准其四肢或是脸部，因此麻醉的难度也会有所增加。其次，手持盾牌的士兵也比较棘手，因为盾牌敌人一般背在背上，这使得从后方命中敌人几乎不可能，必须从正面进行射击，但使用 CQC 仍然可以全方位无视盾牌将其放倒。





而最麻烦的敌人当属全身穿上穿上厚重装甲，而且头部有全面保护头盔的重甲兵，一般的枪械难以穿透他们的护甲，几乎所有的麻醉手枪都对其无效，在遇到这种敌人时 CQC 放倒是不错的选择，而当玩家开发出火箭义肢（Rocket Arm）后，通过控制飞拳命中重甲兵就能将他们一拳击晕，虽然这样一来他们会很快醒来，但只要在他们倒地期间迅速将他们回收即可。



CQC

Close Quarters Combat 近身格斗术，简称 CQC，这个系统允许玩家在近身时不使用任何武器就能将敌人击倒，而且整个过程不会发出任何的动静，在面对邻近的复数敌人时，还能通过这个系统一次性将他们无声击倒，十分适合潜入使用。当然，使用 CQC 时比较考验玩家如何在不被敌人发现的情况下靠近敌人，但一旦掌握了这种击倒敌人的技巧，对游戏过程会有极大的帮助。CQC 具体发动方式为靠近敌人后按下 RT/R2 键，而根据后续输入指令的不同，CQC 会派生出不同的动作内容。下面就为大家介绍 CQC 所有的派生动作。



[摔倒]

靠近敌人推动左摇杆 +RT/R2 键，可以将敌人马上摔倒在地上，敌人靠近了一堵墙壁，更会将敌人的头狠狠撞到墙壁之上。在附近有复数敌人时，在发动第一个摔倒后连点 RT/R2 键可以接连对附近所有的敌人使出相同的招式，实现一次性快速击倒复数敌人。





[组合拳]

在靠近敌人后不输入任何方向连点 RT/R2 键会使出一连 5 击的组合拳，这也是击晕敌人持续时间最长的一种 CQC 手段。





[缴械]

在 CQC 发动的瞬间按下 LT/L2 键，可以快速夺取敌人的武器，部分敌人在被缴械后会有不老实的举动，如果他的双手慢慢放下，这时就是他准备反击的信号，因此需要加倍留心。





[制伏 & 人肉盾牌]

在按住 RT/R2 键的情况下，可以将敌人制伏，这个状态下玩家可以拖拽敌人，并且根据玩家输入指令的不同派生出几种不同的操作。

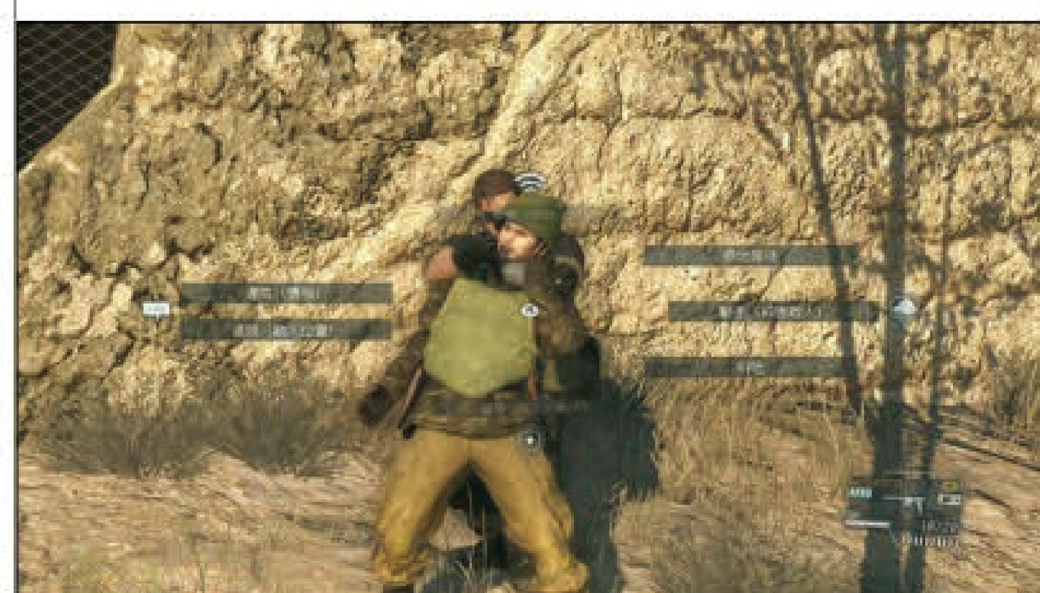
在制伏敌人后按下 LT/L2 键，会进入枪械瞄准射击的状态，在面对复数敌人时挟持其中一名敌人作为人肉盾牌的话，敌人在攻击时会有所犹豫，但是如果玩家主动开枪攻击，那么敌人就会随即开始攻击，另外如果挟持敌人时如果与其他敌人过于靠近的话，那么他们会使用近身攻击为同伴脱险。





[拷问]

制伏敌人后，按住 LB/L1 键激活拷问选项后，可以用右摇杆选择左侧两个选项，上方选项的作用为强迫他吐出附近重要信息的情报，而下方选项的作用是让他说出附近敌人的位置信息。





[勒晕]

如果想在制伏敌人后无声将其击倒，可以通过连点 RT/R2 键的方式将其勒晕，这是比使用麻醉枪持续时间要更长的制敌方式。





[割喉]

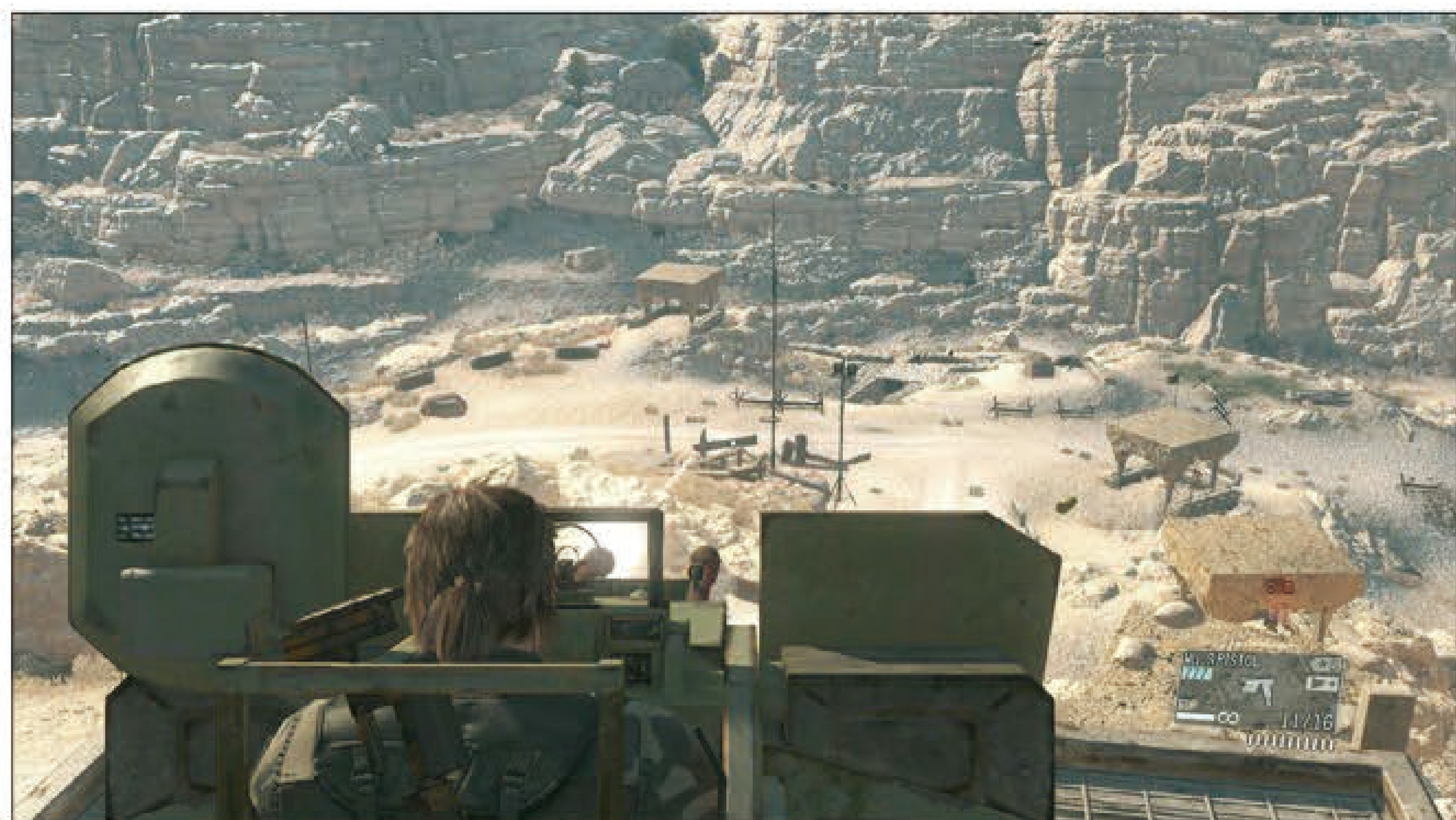
制伏敌人后按下 Y/ △ 键可以无声杀死敌人，虽然直接了当，但杀人会一定程度上影响过关后的评价，而且要制敌玩家会有更好的方式，所以这里不推荐使用这种方式对付敌人。



[降服]

除了直接接触敌人的 CQC 外，其实还有一种近身控制敌人的方式，那就是在不被敌人察觉的情况下靠近敌人的背后，然后按下 LT/L2 键举枪即可让他们举手投降，在他们投降后按下 LB/LT 键还能让他们趴在地上，彻底解除这名敌人的威胁。

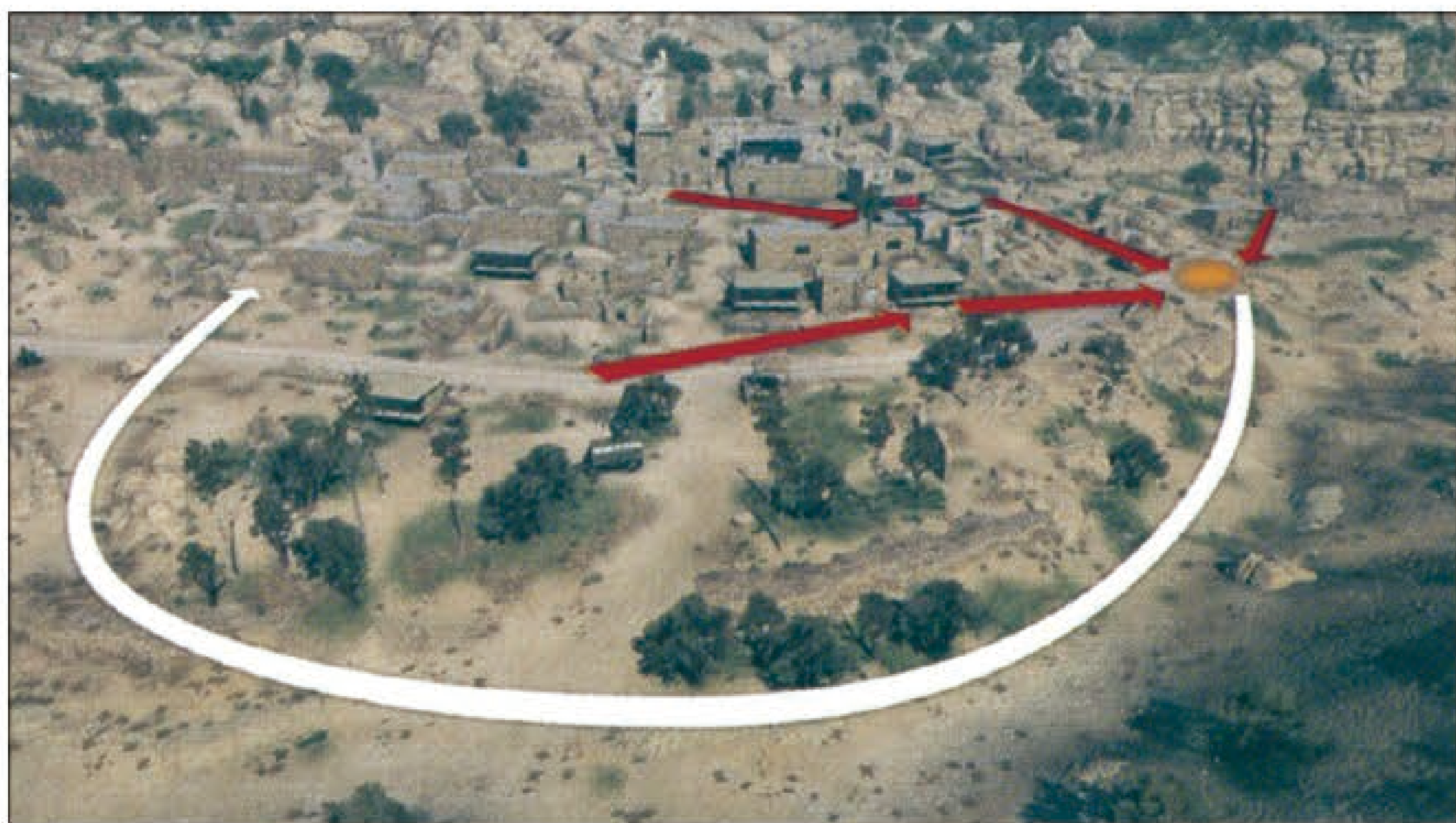




逃离战斗区域

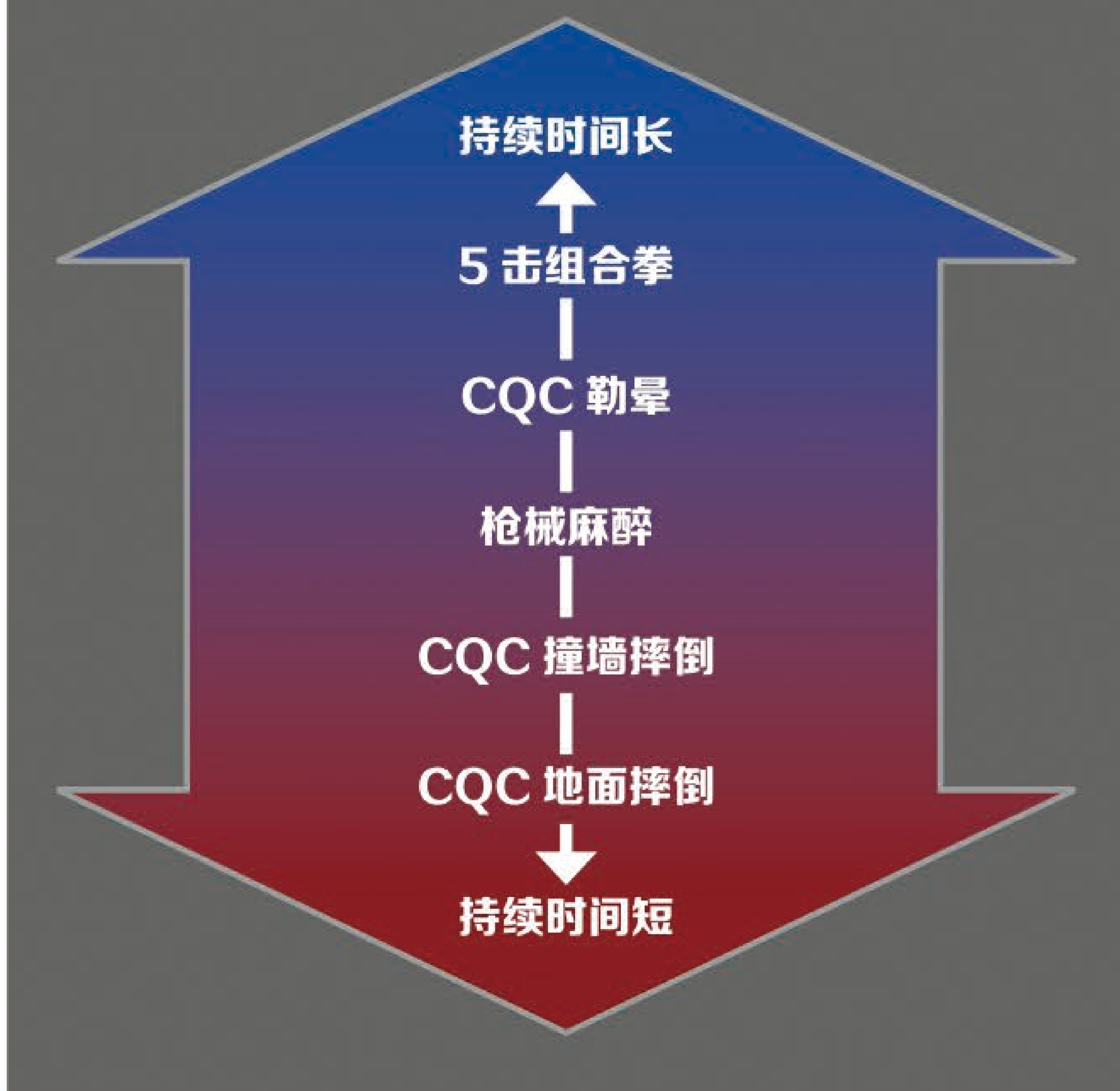
在触发战斗警报后，由于敌人会从四面八方包围过来，正面与敌人硬碰硬并非明智的选择，玩家可以采用快速离开战斗区域的方式逃脱敌人的追击，待风平浪静后重新进入潜行状态。

另外与此类似的是，游戏的主线任务每一关都有一个限定的任务区域，这个区域在地图上显示为白色的框体，而在完成每一关的目标任务后，地图上会再出现一个范围更小的红色框体，这就是所谓的战斗区域（Hot Zone）。玩家需要离开这个战斗区域才算作真正的过关，撤离的方式有 2 种，一种是呼叫直升飞机，然后前往降落地点登上飞机从空中离开，另外一种就是在陆路撤离，只要跑过红色边线外就算作离开。



制伏敌人时长

通过这个图示，我们可以清晰地了解玩家各种非杀伤性手段控制敌人的持续时间长短，玩家可以根据自己的实际情况选择合适的手段。



据点压制

在游戏中，敌人的集中营可以分为据点以及哨岗两种，据点可以看作是敌人的大集中营，在地图上一般可以看到这些据点的名称，而哨岗则是以数字标记在地图之上的小集中营。无论是据点还是哨岗，都可以通过击倒 / 全灭所有敌人的方式来“压制”这个据点。



使用敌方炮台

当玩家在敌方的据点或是哨岗进行任务时，可以在据点内发现不少机枪塔以及迫击炮，这些装置实际上是可以直接使用的，虽然这些炮台威力强劲，但一旦使用这些武装，就意味着玩家的行踪将会完全暴露在敌方的视野内，而且使用炮台就必须对敌人进行屠杀，这会极大影响过关时的分数，而且还会提升 Big Boss 的恶魔度，因此并不是很推荐这种激进的战斗方式作为常规玩法，只在一些无可奈何的战斗状态下酌情使用。

LESSON #4 资源&收集

在进行游戏的过程中，玩家会碰到各种各样可收集的物品，而各种物品收集的过程也将贯穿整个游戏的流程，下面就为大家详细介绍这些可收集的物品。

富尔顿气球回收系统

提到收集相关的要素，就一定不得不提富尔顿气球回收系统，相信从和平行者一路走来的玩家一定不会对这个系统感到陌生，利用这个系统，玩家可以在游戏中以长按Y/△键的方式将敌人回收，使其成为我方的成员，而且通过在开发界面升级，还可以回收资源集装箱、装甲车等重型物品。但是，气球回收的几率并非100%的，首先它需要在露天的场景下使用，其次它会受天气因素的影响，当前天气越恶劣，回收成功的几率就越低，除此之外，有一些受了重伤的目标也不能直接用回收系统回收。在使用这个系统时，最好不要当着敌人的面使用，这样不仅会被敌人击破气球，还会使敌人进入警戒状态。



通过开发富尔顿回收系统的工具–Fulton Device科技树，将可以回收敌方迫击炮、机枪塔等武装，甚至是敌方的装甲车、坦克都能直接回收。而在完成支线任务50后，还能进一步开发无视地形和环境的虫洞回收系统。

[钻石原石]

钻石原石是游戏中获得GMP最直接的手段，无论在敌人的据点、野外角落等地方常常都能发现闪闪发光的钻石原石，每拾取一颗钻石原石就能获得10万GMP，因此看见闪闪发光的地方就不要错过了。



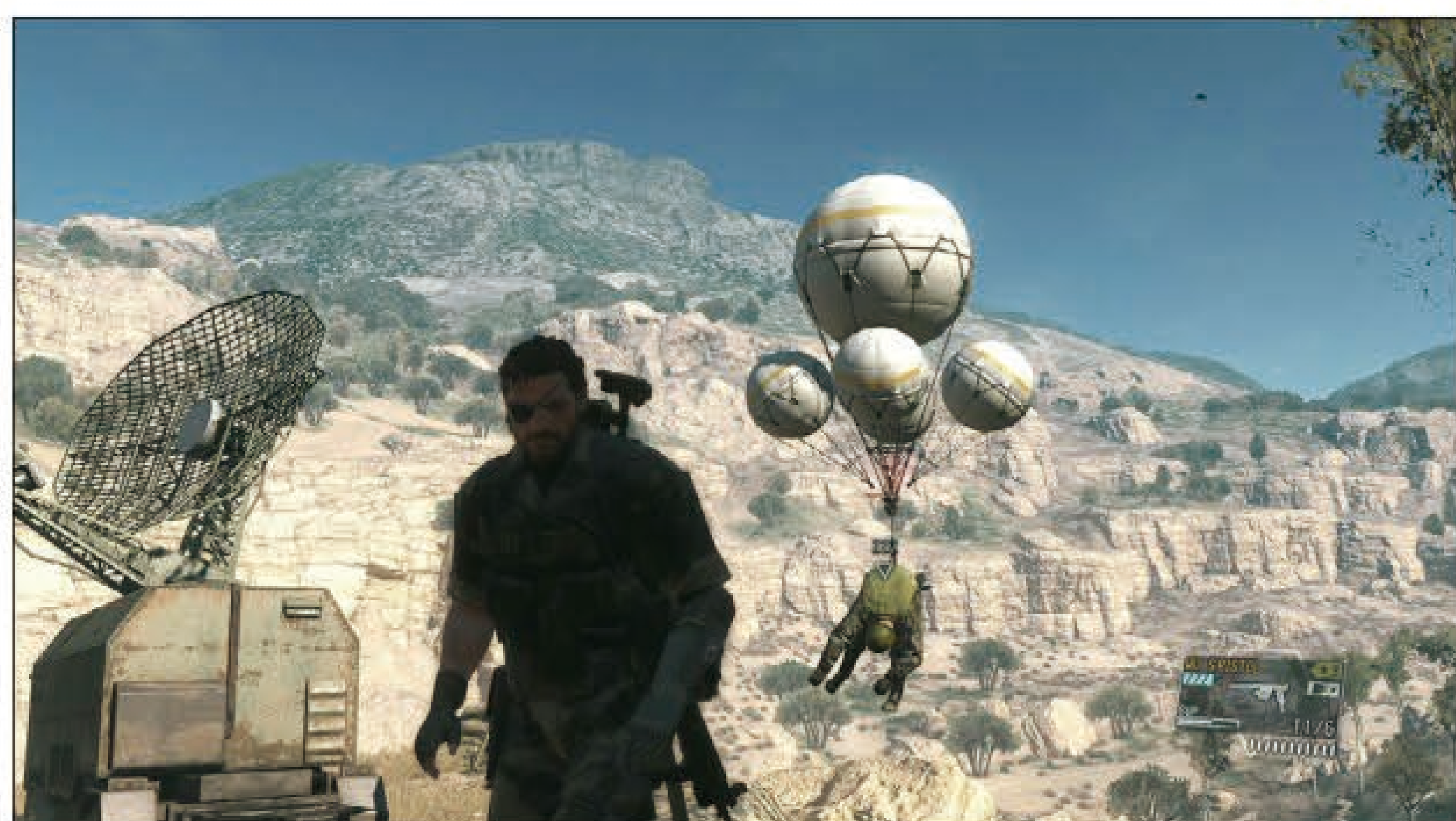
[加工资源]

在战场上的许多地方都散落着这样一个个资源盒子，取得后可以直接获得一定量可以直接使用的已加工资源，因此在看见的时候就顺带拿走吧。



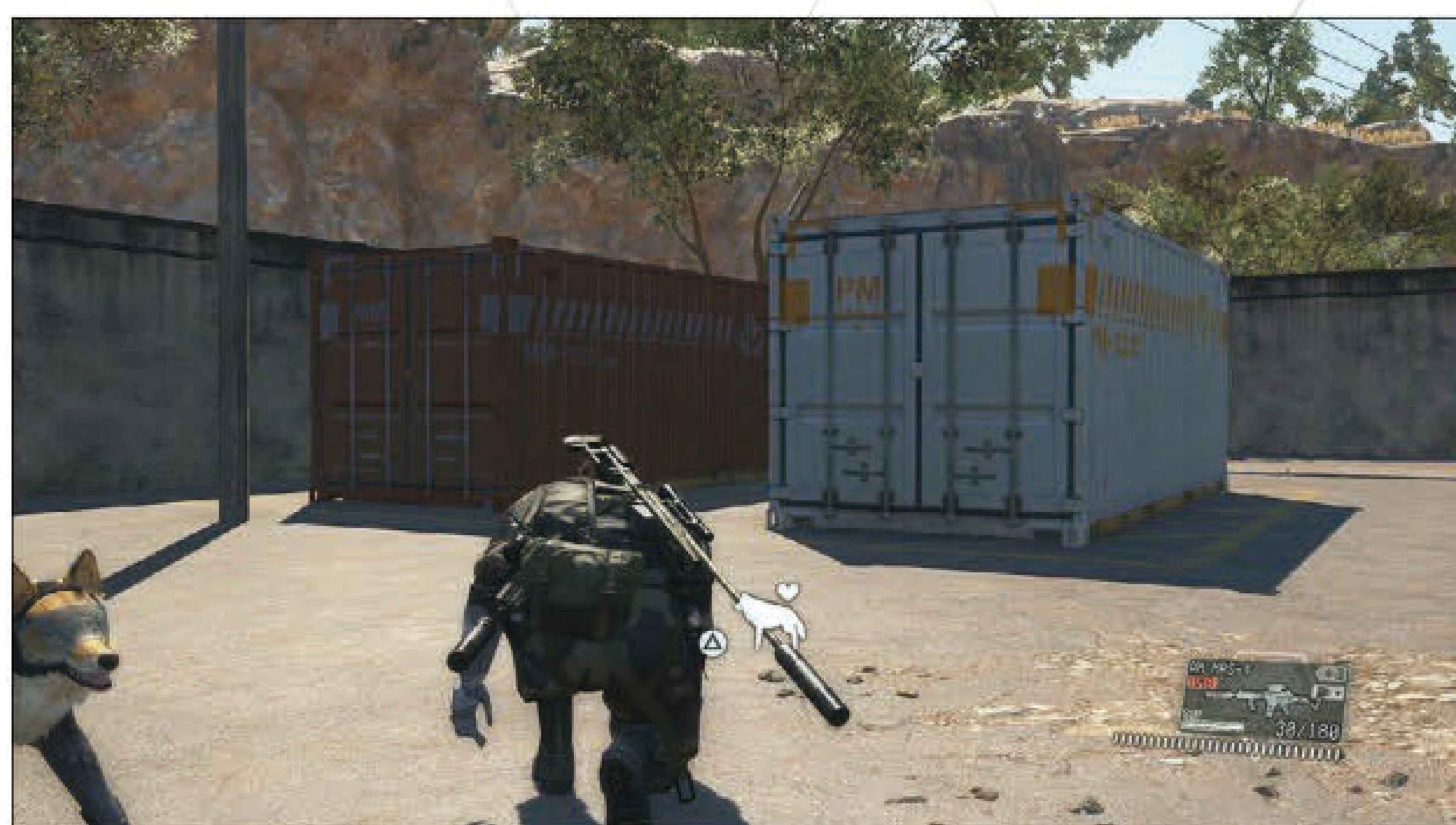
[母基地成员招募]

在战场中在使用非杀伤性手段击倒敌人后，使用富尔顿可以将敌人回收到母基地，使他们成为钻石狗部队中的一员，使钻石狗进一步壮大。



[资源集装箱]

除了已加工的资源小盒外，敌人的营地中还能找到一些含有丰富未加工资源的集装箱，这些集装箱有白色集装箱以及红色集装箱，其中红色集装箱所包含的未加工资源要丰富得多，因此在回收时尽量挑选红色集装箱，但要回收集装箱的话，首先要将富尔顿回收系统的Cargo 2升级。



[药效植物]

药效植物在野外随处可见，药效植物的用途有很多，除了开发某些物品时会有所消耗外，在任务出击时也会消耗一定量的药效植物，就算不刻意摘取，通过母基地派遣任务奖励的方式也能有充足的余量。



[磁带]

很多时候当晚间渗透到敌方营地中时，时常能够听见某个房间会传出音乐的声音，而在这些音乐的发声位置可以找到一台收音机，在收音机的旁边能取得这首歌曲的磁带，在取得后就能在游戏菜单中的 CASSETTE TAPES 收听这首歌曲了。



[武装 / 载具]

在母基地中对富尔顿系统进行升级的话，在升级 Cargo 1 后可以回收敌方迫击炮、机枪塔等武装，在升级 Cargo 2 后可以直接对装甲车以及坦克等载具进行回收，而回收的这些武装以及载具除了可以用于变卖 GMP 外，载具还能通过空投的方式作为支援物品投放到战场之中，提供强大的火力压制资本。



[蓝图]

蓝图是一种丰富玩家母基地物品开发列表的收集要素，部分蓝图可以在指定的位置中找到，部分可以通过母基地派遣任务奖励获得。



[野生动物]

游戏中常常会看见在大地图上奔走的野生动物，这些野生动物可以通过麻醉回收的方式带回母基地，另外，还可以通过在世界地图放置捕兽笼 (Capture Cage)的方式捕捉一些平常看不见的野生动物。回收野生动物后，待游戏中期母基地建成动物保护设施后可以获得各种各样的奖励。



[海报]

海报可以说是一种趣味收集要素，在战场上找到张贴海报的地方并将其撕下的话，那么在道具菜单中选择纸箱时，可以按 X/ □键为纸箱张贴海报，而美女海报更能进一步增加迷惑敌人的能力。



LESSON #5 支援

iDroid

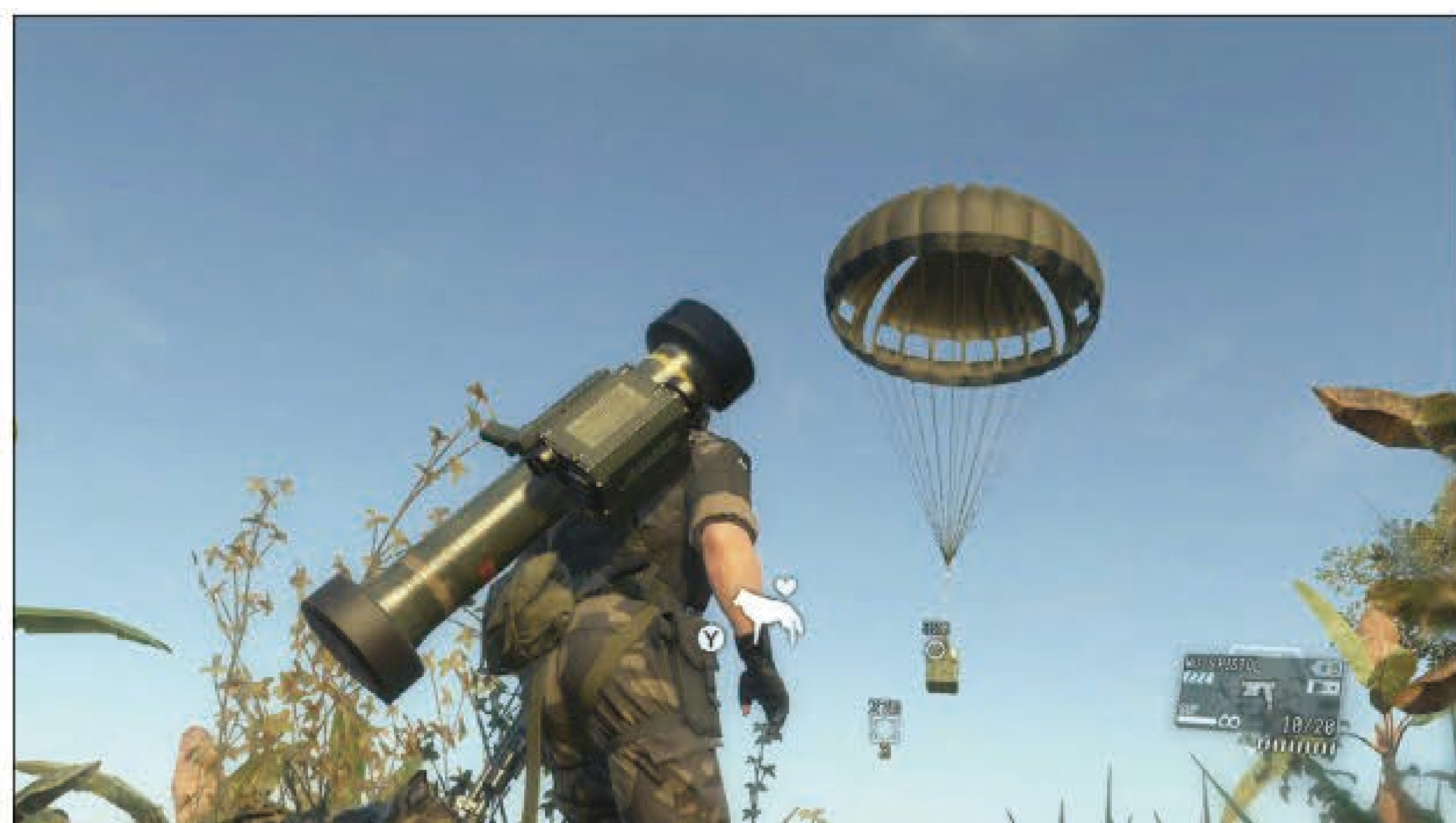
iDroid 是游戏中 Big Boss 随身携带的多用途便携终端，但说白了它其实就是游戏中呼出的游戏菜单，这个菜单可以说是一切功能的入口。其分为 3 个部分，Mother Base 界面主要用于母基地的管理。Map 界面就是最常用的地图功能，在地图上玩家可以看到一切的标记，并且可以设置各种各样的标记。Missions 界面是管理各种任务的界面，比如选择主线任务以及支线任务、派遣部队完成任务。



任务支援

iDroid 在任务过程中最重要的，当属其呼叫支援的功能，任务中玩家可以随时以花费 GMP 的方式向母基地要求各种增援，具体如下

[Supply Drop]
最常用的选项，利用这个选项可以呼叫所有武器的弹药补充，包括武器的消声器、道具以及富尔顿装置使用次数，另外还能呼叫武器以及已回收车辆的空降。



[Buddy Support]
这个菜单除了可以向同伴下达一些特殊的指令外，还能随时回收当前同伴并空降其他同伴更换，不过需要注意的是，如果利用这种方式更换同伴的话，那么被更换同伴的好感度会有一定程度的下降。



[Fire Support]
随着游戏的推进，会解锁呼叫空中支援的功能，根据支援小组的等级，从上到下的支援具体有投掷炸弹、烟雾弹催眠气体、电子干扰，甚至还能要求改变当前的天气，不过在使用 Fire Support 后，过关后的评价最多只能达到 A 级。



[Helicopter]
呼叫直升机到指定地点，一般来说用于完成任务后的撤离，但在一些特殊的任务下也会用于回收一些无法直接使用富尔顿回收装置回收的目标。



! LESSON #6 同伴

同伴系统是本作一个重要的系统，它允许玩家在每次出击时携带一个同伴，不同的同伴取得方式以及作用都大相径庭，下面就为大家介绍所有4名同伴。

D-Horse





D-Horse 是游戏初期就拥有的白马，由于游戏的地图巨大，在一些需要赶路的情况下能最大程度体现 D-Horse 的作用。在骑乘 D-Horse 时，按下 X/□键可以加速，而按下 A/× 键可以侧挂在马腹，降低在移动过程中被敌人发现的风险。

[D-Horse 技能]

技能	条件	效果
离开（Stay back）	–	命令D-Horse离开玩家当前位置。
口哨（Whistle）	–	命令D-Horse来到玩家当前位置。
排泄（Defecate）	亲密度50%	命令D-Horse在玩家当前位置排泄，阻碍敌人载具的前进。

D-Dog



在进行游戏初期的部分任务时，会在任务开始时的投放位置听到一只幼狼的叫声，就算玩家将其无视，它也会不依不挠地缠绕在 Big Boss 的附近。将其麻醉回收后，这样在回到母基地后就会触发 Ocelot 同意将其训练的剧情，这样在完成一定数量的任务后，在返回母基地时幼狼会长成，并且成为可共同出战的同伴。



D-Dog 的作用在于探知附近的事物，而且这个探知能力十分夸张，只要带着它在身边，在靠近草药、敌人、载具它都会吠叫并自动将这些物品标记在画面上，对于潜入来说 D-Dog 是极佳的伙伴。同时，通过升级 D-Dog 的装备并在指令菜单向其发出指令，它还能以吠叫诱敌、击晕甚至是杀敌。

[D-Dog 探知距离]

亲密度	探知距离
<25%	60米
25-50%	80米
50-75%	100米
>75%	120米

[D-Dog 技能]

技能	条件	效果
等待（Wait）	–	D-Dog在原地等待，亲密度越高，在D-Dog自动跑回前可以移动的距离越远。
口哨（Whistle）	–	命令D-Horse来到玩家当前位置。
DD（DD）	–	命令D-Horse来到玩家当前位置。
吠叫（Bark）	亲密度25%	命令D-Dog原地吠叫吸引敌人的注意力。
引诱（Keep'em busy）	没有装备时	命令D-Dog纠缠敌人，为自己靠近敌人提供便利。
杀敌（Kill enermy）	装备Sneaking（Knife）	命令D-Dog将敌人割喉。
击晕（Knock out enermy）	装备Sneaking（Stun）	命令D-Dog攻击敌人并将其电晕。
致残（Wound enermy）	装备Battle Dress	命令D-Dog攻击敌人并将其致残。
回收（Get it）	装备Tactical（Fulton）	命令D-Dog利用富尔顿系统回收目标。



Quiet



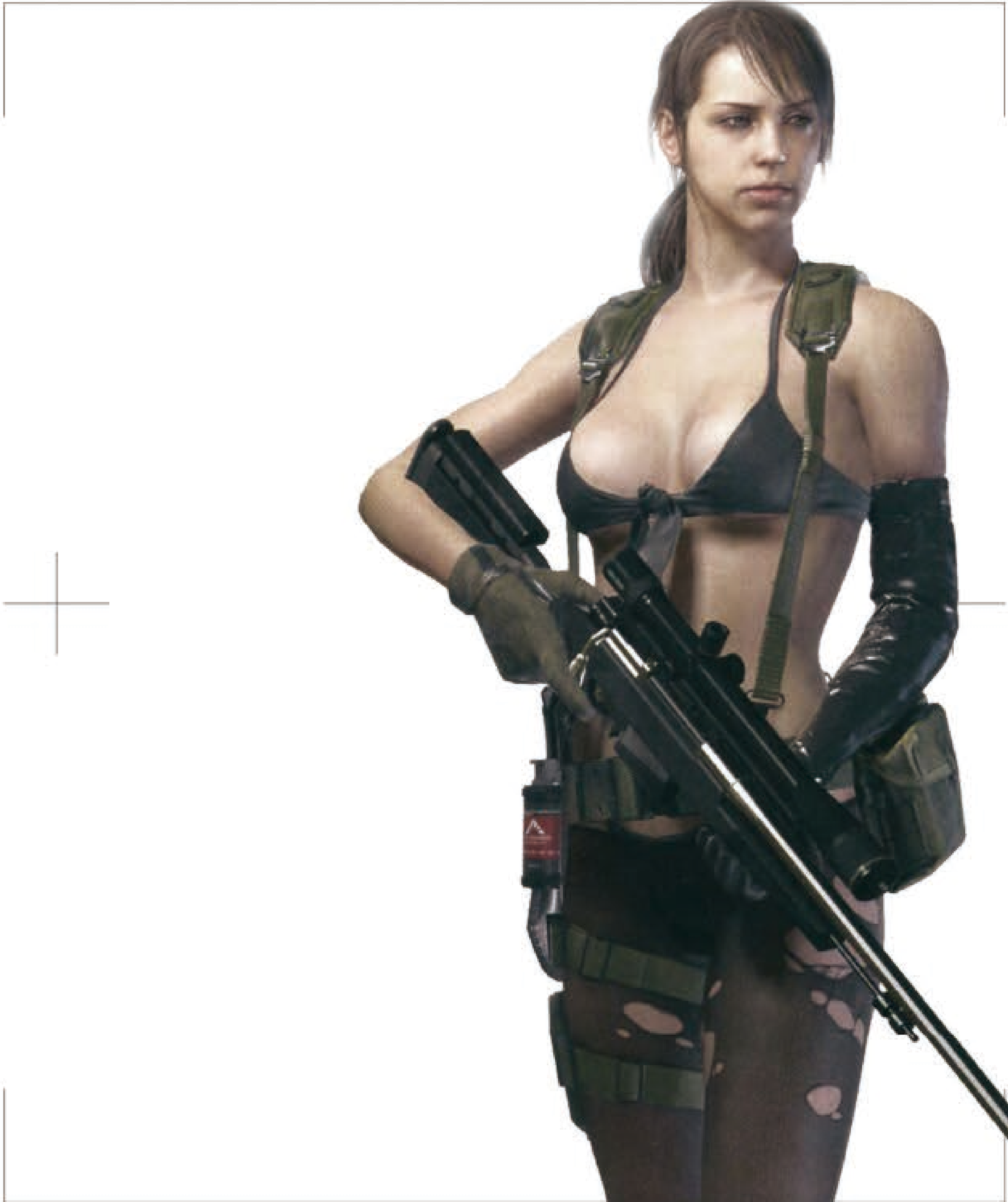
Quiet 是一名担任狙击手的同伴，出现在主线任务 11 中，在任务中将她击倒后，玩家可以选择将她杀死或是将她带回到母基地，选择在将她带回母基地后，随着流程的发展，剧情中 Ocelot 会要求 Big Boss 回到母基地的牢房对 Quiet 进行观察，在这之后 Quiet 就会正式成为可选的同伴。

Quiet 主要担任狙击掩护以及侦察的工作，在初期她的能力并不是十分理想，因为不仅狙击枪的声响会引起敌人的注意，而且杀伤性武器杀敌也会影响回收敌方士兵以及任务高评价的表现。但随着与 Quiet 好感度的提升，可以逐步为她开发实用的同伴装备，特别是在好感度超过 80 时，只要满足条件，可以为她开发实用的消声麻醉狙，有了这个武器之后，往往只需要将她派到敌方据点并指示她开始掩护，敌方据点的大部分敌人就会纷纷倒地入睡，十分霸道。不过在面对一些配备有头盔的敌人时，Quiet 第一击只能使其的头盔掉落。



[Quiet 技能]

技能	条件	效果
开火（Fire）	–	命令Quiet开枪射击当前的目标。
瞄准（Take aim）	亲密度25%	命令Quiet锁定当前的目标，通过狙击枪的红外线可以确认锁定的目标。
掩护（Cover me）	亲密度50%	命令Quiet射击视线内的所有敌人。
停火（Cease Cove）	亲密度50%	命令Quiet停止射击。
射击（Shoot this）	亲密度75%	命令Quiet射击投掷的手雷。
静静（Quiet）	–	呼叫Quiet，根据亲密度的不同，她的反应也会有所不同（可以通过望远镜观察）。



亲密度

游戏中 D-Horse、D-Dog 以及 Queit 是存在好感度的设定的，这个好感度以钻石狗图标的条状槽显示，但其背后实际上是一个隐藏的数值，这个数值最高为 100，好感度每提升 10 就会增加一个图标。每次带同伴出任务都会固定获得一定值的好感度，然后根据在该任务中与同伴的互动、协作程度的不同，在过关后同伴提升的好感度也会有所不同。换句话说，多带同伴出任务、多使用同伴的能力就是提升好感度的方法。

随着好感度的提升，会解锁一些新的同伴指令，比如让 D-Horse 原地排泄迷惑敌人，或是让 Queit 自由掩护自己的行动，另外，Queit 一些装备的开发也需要提升她的好感度才能开发。



Quiet注目

特别需要提醒的是，当 Quiet 好感度满后，可以在主线任务 43 后回到母基地触发特殊的剧情，并在往后展开一连串的关键剧情，具体请参看下文的主线攻略部分。



D-Walker

D-Walker 是一台长相十分蠢萌的机器人，它解锁于主线任务 13 后，D-Walker 实际是一台多功能的战斗机械，一般情况下，它的移动操作和人没有什么不同，但在按下 X/ □键后 D-Walker 会进入高速滑行模式，要比普通移动要快，然后按下 A/× 键可以刹车，并转换成慢速的潜行模式，在这个模式下 D-Walker 的移动是无声的。

武器方面，D-Walker 初期的装备十分简陋，基本就是和玩家无异的麻醉枪等，但通过逐步的开发，可以增加对装甲车炮、火神炮以及火焰发射器等强力的武器，还可以强化其手臂使它能发动近战 CQC。一般来说，D-Walker 适用于一些会发生猛烈战斗的关卡，对于潜入个人认为 D-Dog 是更好的选择。需要注意的是，因为 D-Walker 是一个武装，因此它的武器需要在 Customize 菜单中更换，在出击界面是无法更改 D-Walker 的武器的。

[D-Walker 技能]

技能	条件	效果
口哨（Whistle）	–	命令D-Walker来到玩家当前位置。
普通模式	–	停止所有模式，回归普通模式
潜行模式	开发等级3 Support Head	D-Walker停止所有行动并进入不会被敌人发现的隐身模式。
索敌模式	开发Scouting Head	D-Walker在原地扫描180米内的所有敌人，并将他们标记。
拦截模式	开发Intercept Head	D-Walker自动攻击60米以内的敌人，配合麻醉武器使用效果更佳。

LESSON #7 评价系统

游戏主线任务的评价系统延续自前作《原爆点》，也就是说游戏的评价系统采用任务独立结算，而且评价也以总分的方式评定，而且在《幻痛》中连“杀敌”这一扣分指标也去除了，这使得游戏获得高评价不一定需要拘泥于“不被发现、不杀敌、不接关”这样老套的硬性指标，从而使获得高评价的方式更加人性化，方式也更加灵活，在过关时总得分 13 万分以上都能获得 S 级评价。不同任务对于不同指标的加减分幅度并不相同，影响评价的指标具体如下。

積分

Episode 27: 根本原因

遊玩評價		
累計遊玩時間	274:48:17.935	
時間	3:26.868	126387
敵方進入戰鬥狀態次數	0	0
中彈數	0	0
戰術性擊倒次數	0	0
射擊頭部次數	2	2000
命中率	100.00%(2/2)	3072
制伏敵人次數	2	400
標記數量（敵兵/俘虜）	3	90
有效逼供次數	0	0
回收俘虜人數	1	5000
總計		136949

額外獎勵	
諜報小組人員發生意外前便將其回收	5000
諜報小組人員一起經由陸路離開交	5000
未重試	5000
無殺害	5000
未觸發反應模式	0
敵方未進入戰鬥狀態	5000
完全匿蹤無殺害	0
總計	25000

積分 161949

親密度

D-Horse

D-Dog

Quiet

稱號 OCTOPUS

評價 S

下一頁

等级评定

分数	等级
130000+	S
100000+	A
60000+	B
30000+	C
10000+	D
＜10000	E

基本指标

指标	影响
时间	过关时间越短，得分就越高，时间这一指标是在整体分数评定中最重要的指标。
触发警报	触发警报后按次数扣分，每次扣除5000。
被命中次数	在被敌人发现后被攻击命中的次数，每被击中1次扣除100分。
战术击倒	战术击倒是指利用CQC将敌人击倒的次数，每次增加1000分。
射击头部次数	枪械射击头部的次数，每次增加1000分。
射击命中率	根据本关的射击命中率加分，无关紧要的加分项。
制伏敌人个数	CQC击倒、麻醉敌人都算作使敌人无力化，每个增加200分。
有效拷问数	利用CQC拷问敌人成功的次数，无关紧要的加分项。
俘虏回收数	在战场中回收俘虏会加分，每个增加5000分，回收俘虏对高评价很有帮助。

道具限制

在游戏中有部分强力道具在使用后会影响评价，使得评价最高只能获得 A，因此在挑战全关卡 S 级评价时，应该避免使用以下道具。

类别	名称
道具	隐形迷彩（Stealth Camouflage）
服装	隐形寄生虫服装（Camouflage）
	无限弹药头带（Infinity Bandana）
母基地支援	火力支援（Fire Support）
	直升机火力支援（Support Helicoter:attack mode）
D-Walker	使用回收装置F-BALLISTA
特殊	小鸡帽

奖励指标

指标	影响
任务额外指标	每一关都有2个额外的加分项，一般来说这些加分项就是任务中摘取的2个次要目标，加分幅度根据任务不同而有所不同。
不接关	不读取Checkpoint重来增加5000分。
不杀敌	增加5000分。
不触发反射模式	增加10000分。
不触发警报	增加5000分。
不触发警报+不杀敌	增加20000分。
无痕迹过关	只有达成条件才会出现的隐藏选项，在不对敌人进行任何动作情况下不被发现过关，增加100000分，最高的一个加分项。

LESSON #8 特殊实用装备介绍

游戏中有数以百计的武器道具可供玩家开发，要一一将他们罗列并不现实，但其中有一些特色尤其明显的道具，合理利用这些道具的话可以让玩家的游戏过程更加轻松，下面就为大家详细介绍这一部分道具。

虫洞回收 WORMHOLE

虫洞回收是富尔顿回收系统在游戏中的终极形态，需要完成支线任务 50 后才可以开发，而且所需开发等级高达 40。不过开发了虫洞回收以后，富尔顿回收系统就能回收游戏中的任何物品了，并且能够无视天气和场景进行回收，即便是在室内或者沙暴天气下也能获得 100% 的回收成功率，可以说是游戏中后期必须开发出来的项目。



杰夫提之手 HAND OF JEHUTY

杰夫提之手是特殊的机械手臂，需要完成支线任务 49 后才能开发，利用该机械臂能够远程把敌人抓住并且拉到自己身边，不过使用时有一定的锁定时间，需要消耗能量，而且有一定的使用距离，要熟练操作可能需要多加练习。通过开发后续升级，能量与抓取距离都能得到提升。



火箭飞拳 / 爆裂飞拳 ROCKET ARM/BLAST ARM

火箭飞拳可以说是本作中最实用的机械臂，该机械臂能够在 L2 键 /LT 键瞄准后，按 RT/R2 键发射，飞拳在飞行时会消耗能量，能够击晕飞行轨迹上的所有敌人，用来对付全副武装的重装士兵极为有效。手臂的飞行轨迹玩家能够手动控制，在飞行过程中再次按 RT 键 /R2 键还能让飞拳加速。火箭飞拳需要基地中有成员带有技能火箭控制（Rocket Control）才可以升级，升级后能量槽提升，意味着充能后的飞行时间会增长。此外，这个技能还能解锁爆裂飞拳的研发，爆裂飞拳的使用方式与火箭飞拳相同，不过爆裂飞拳的威力更大，能够直接杀死敌人，但由于我们一般不需要杀死士兵，所以实用度并不高。



隐形迷彩 STEALTH CAMO

隐形迷彩在系列中向来属于潜入神器，本作中也不例外。隐形迷彩能够让 Snake 处于近乎隐形状态，让玩家轻松从士兵的眼皮底下经过，不过使用了该装备后，任务的评价最高只能达到 A，但是用来做支线任务或达成次要目标还是十分不错的。

起初的隐形迷彩为实验型（STEALTH CAMO.PP）使用后能量下降得十分快速，而且属于消耗型道具，较为不实用。当基地中拥有了带“Metamaterials”技能的士兵后，实验型隐形迷彩就能研发至等级 5。当玩家获得了关键道具“艾默里奇的研究资料 /Emmerich's Research Notes/ エメリッヒの研究资料”后，就能研发出可循环充能的正式版隐形迷彩了。



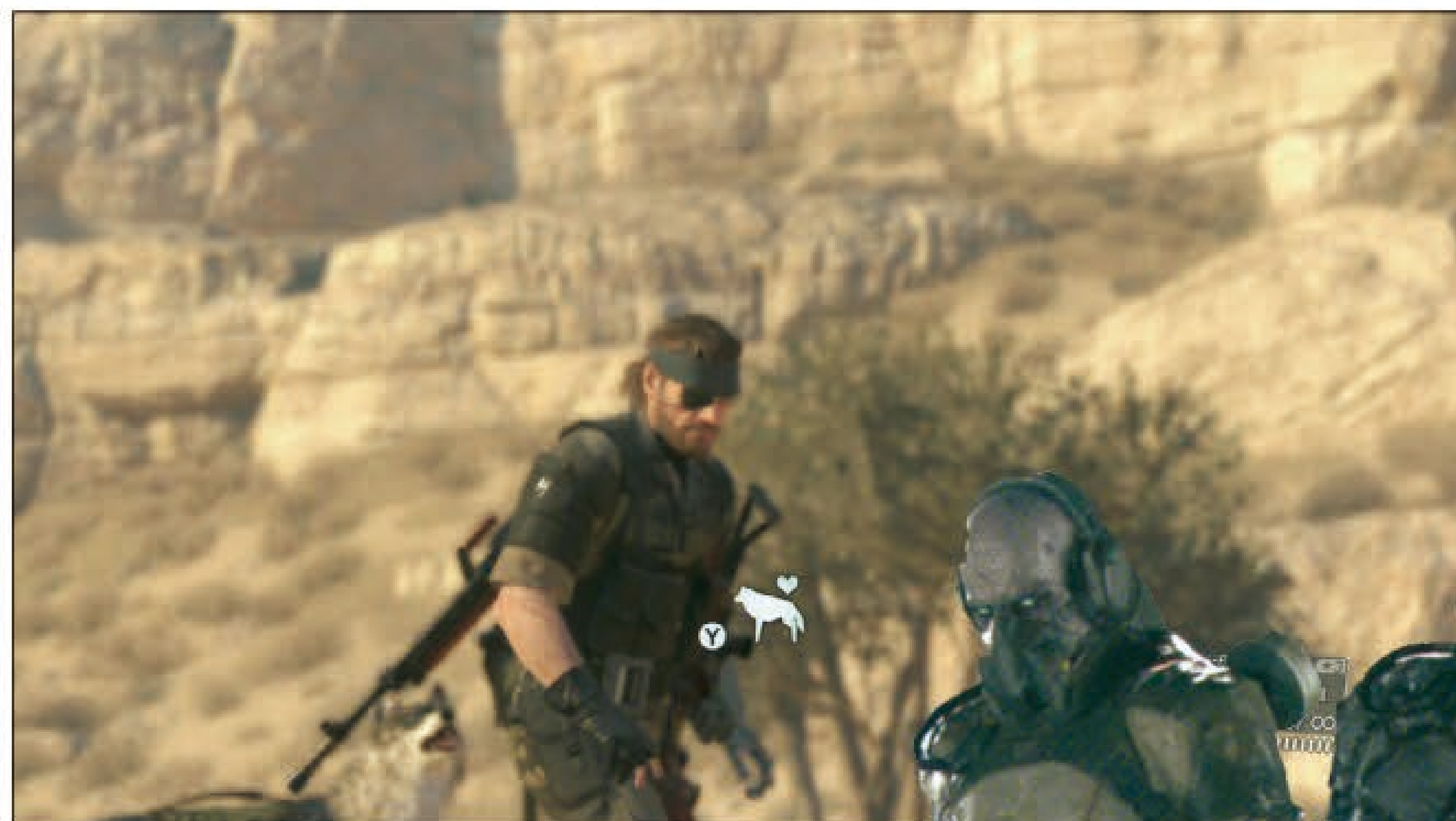
无限头带 INFINITY BANDANA

同样是系列的神器之一，带上后装备就拥有了无限的弹药，不过任务评价最高只能达到 A，同样是用来做支线或完成次要目标时的利器。

当玩家拥有了关键道具“奇爱的遗物 /Strangelove's Memento/ **ストレンジラブの遺品**”就能研发普通头带，不过普通头带只有减轻 50% 重伤几率的效果。而当玩家获得了关键道具“圣星百合 /Star of Bethlehem/ **オオアマナ**”，无限头带的研发就能解锁。

寄生虫套装 PARASITE SUIT

此套装需要完成主线任务 29 救出 Code Talker 后才能研发，这套装备单穿是没有用的，需要配合各种寄生虫（PARASITE）才能发挥各种特殊能力。寄生虫分为三种，最简单的获得方法便是回收各个任务中的 Skull 兵，MIST 能让角色进入雾化状态快速行动，CAMOUFLAGE 能让角色隐形，而 ARMOR 则能让角色获得一层提升防御力的装甲。不过寄生虫属于消耗品，使用后的特殊能力也会消耗能量，使用时需要注意。此外，与之前的一些装备一样，穿本套装执行任务的话，任务评价最高也只能达到 A。（ARMOR 能力除外）



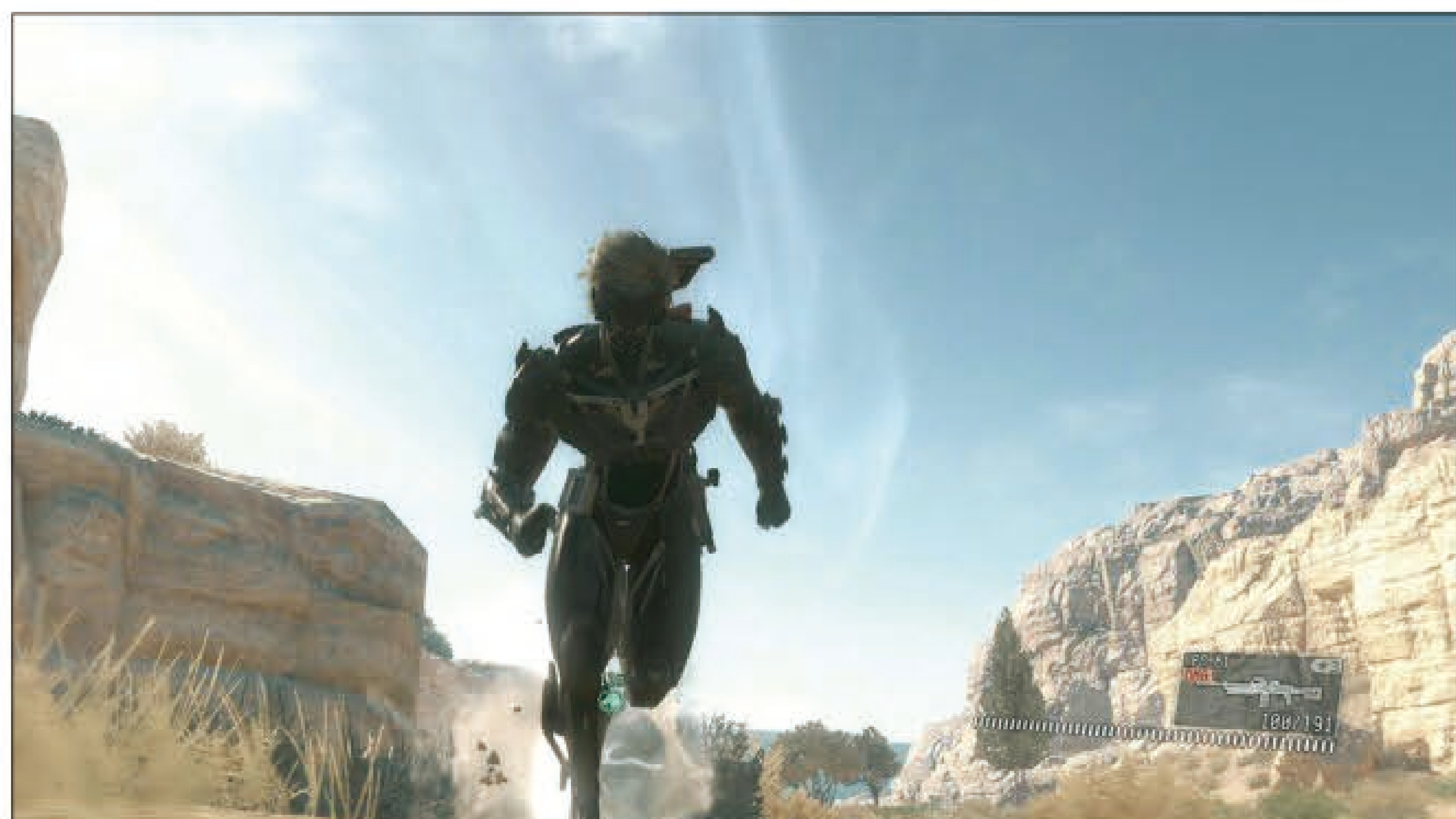




电子忍者套装 / 雷电套装 CYBORG NINJA/RAIDEN

电子忍者套装和雷电套装分别需要获得了关键道具“大师级认证 (STANDARD)/Master Certificate – Standard/ **マスタ** – 认定证 (STANDARD)”与“宗师级认证 (STANDARD)/Grand Master Certificate – Standard/ **グランドマスタ** – 认定证 (STANDARD)”后才能解锁，这两套装备不仅能让角色拥有极为炫酷的外形与特效，还分别拥有提升奔跑速度和跳跃力 30% 与 50% 的效果。值得一提是，本作的电子忍者套装的头部面具是打开的，里面拥有着一张初代 MGS 中索利德・斯内克的脸。

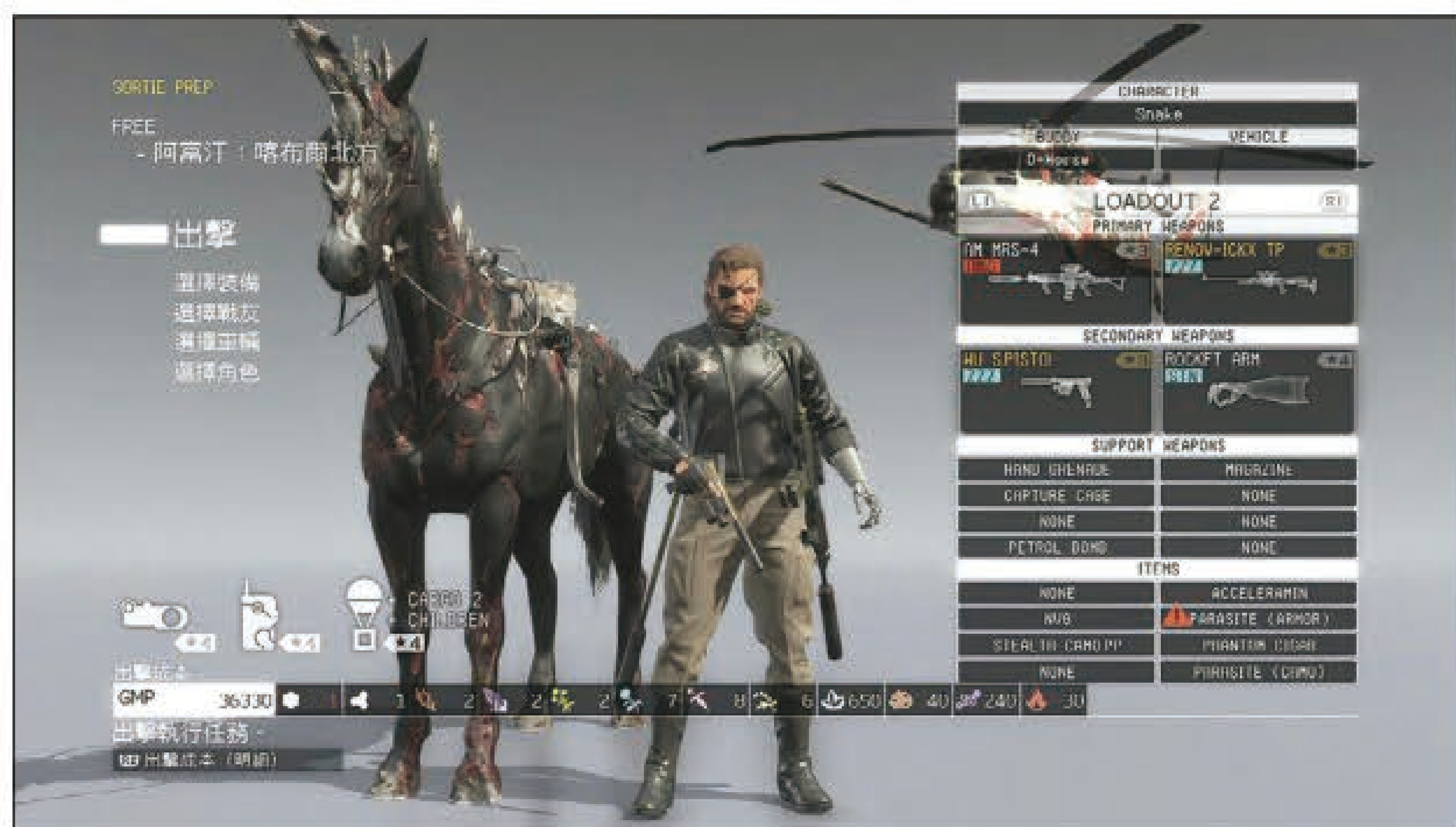


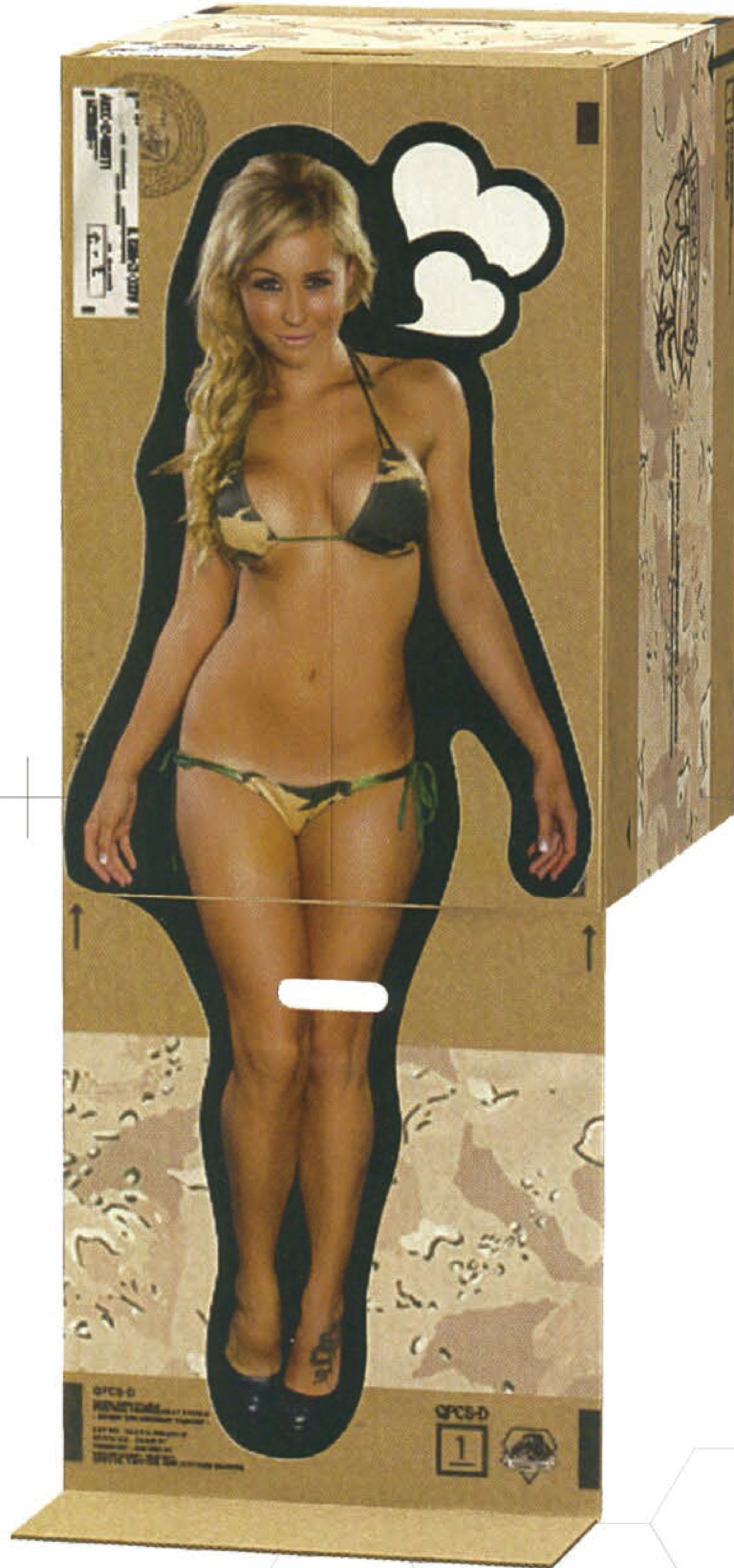


LESSON #9 战前须知

出击准备

每一次进行任务之前，都会进入一个出击的界面，在这个界面中玩家可以从头到脚配置自己投入战场的装备，但是需要提前知道的是，每一件装备实际上都需要消耗一定的 GMP 来装备，也就是说身上带的东西越多，消耗的 GMP 也会越多。而实际上除了一些特殊的任务外，大多数任务一把麻醉枪加上一把顺手的步枪就足够应付了，同时道具也推荐尽量简单为宜，毕竟这是一个强调潜行的游戏。





英雄or恶魔?

在游戏中根据玩家游戏方式的不同，会影响着两个数值的加减，它们分别是英雄度以及恶魔度。

英雄度

在游戏中几乎所有的行为都会与英雄度关联，那么英雄度是什么呢？所谓的英雄度，就是 Big Boss 以及钻石狗部队在世界中的名声，完成任务、派遣任务成功以及扩张基地设施等行动会增加英雄度，相反被敌人发现，杀死敌人等会降低英雄度。英雄度越高，在完成任务的结算界面中就会有越多的志愿兵主动加入钻石狗，而且在战场中遇到的敌兵的能力，也会随着英雄度的提高而提高，在英雄度高的大后期，随便都能遇到 S 级能力的敌兵，因此可以说随着英雄度的提高，钻石狗也会越发壮大。

值得一提的是，当玩家的英雄度积累到 15 万时，就会进入“英雄”这一状态，除了会解锁相关成就 / 奖杯外，还能在 FOB 对战中无视敌人的核弹抑制

恶魔度



恶魔度是一个与英雄度完全相反的数值，其提升方式简单来说就是做出违背道德的事，最直观的就是在战场中肆无忌惮地杀害敌方，这样不仅会使英雄度下降，而且还会增加名为恶魔度的数据。恶魔度与英雄度不同，由于它是隐藏数值，玩家无法再游戏中准确查看其具体数字，但随着恶魔度的提高，Big Boss 头上的角会越来越长，而且身上会出现无法被洗去的血迹，累积的恶魔度越高，上述的外观改变就越明显，如果不想变成这个样子的话，就要尽量规范自己的游戏方式，以麻醉 / 击倒的潜入作为主要游戏方式。

战场元素

除了以上内容外，首次进入游戏世界时的你可能会对各种游戏元素感到疑惑，下面就为大家介绍在游戏中可能会碰到的各种游戏元素。

[灯光]

在夜晚潜入敌人的哨岗时，会遇到很多敌人的探照灯，这些探照灯可以使用枪械或是爆炸物破坏（麻醉枪除外），使得敌人在黑暗的环境下难以发现玩家的踪影。



[通讯装置]

这是一些常见于敌方据点的装置，敌人会通过这些装置呼叫外界的支援，将他们破坏则可以使敌人处于孤立无援的状态。但是，如果据点中有超过一个通讯装置的话，那么必须将它们全部破坏才能切断据点与外界的联络。



[通讯终端]

通讯终端是与通讯装置作用类似的元素，它们一般隐藏于敌人据点中的某个房间内，如果将这些通讯终端找到的话，只要将终端破坏，就能将所有通讯装置全部瘫痪，切断据点与外界的联络。



[快速传送点]

在一部分据点的入口处，可以找到如图所示的货物放置平台，而这些平台会有一个标记牌，靠近标记牌调查可以撕下属于这个传送点的便签，这样则可以解锁这个传送点。在解锁两个传送点以上后，在任意货架上切换纸箱成为“货物”后，就可以在已解锁的传送点之间快速传送，大幅缩短跑路的时间花费。值得一提的是，在母基地中的降落点旁也能找到在母基地各平台快速移动的传送点，使用方法与此相同。



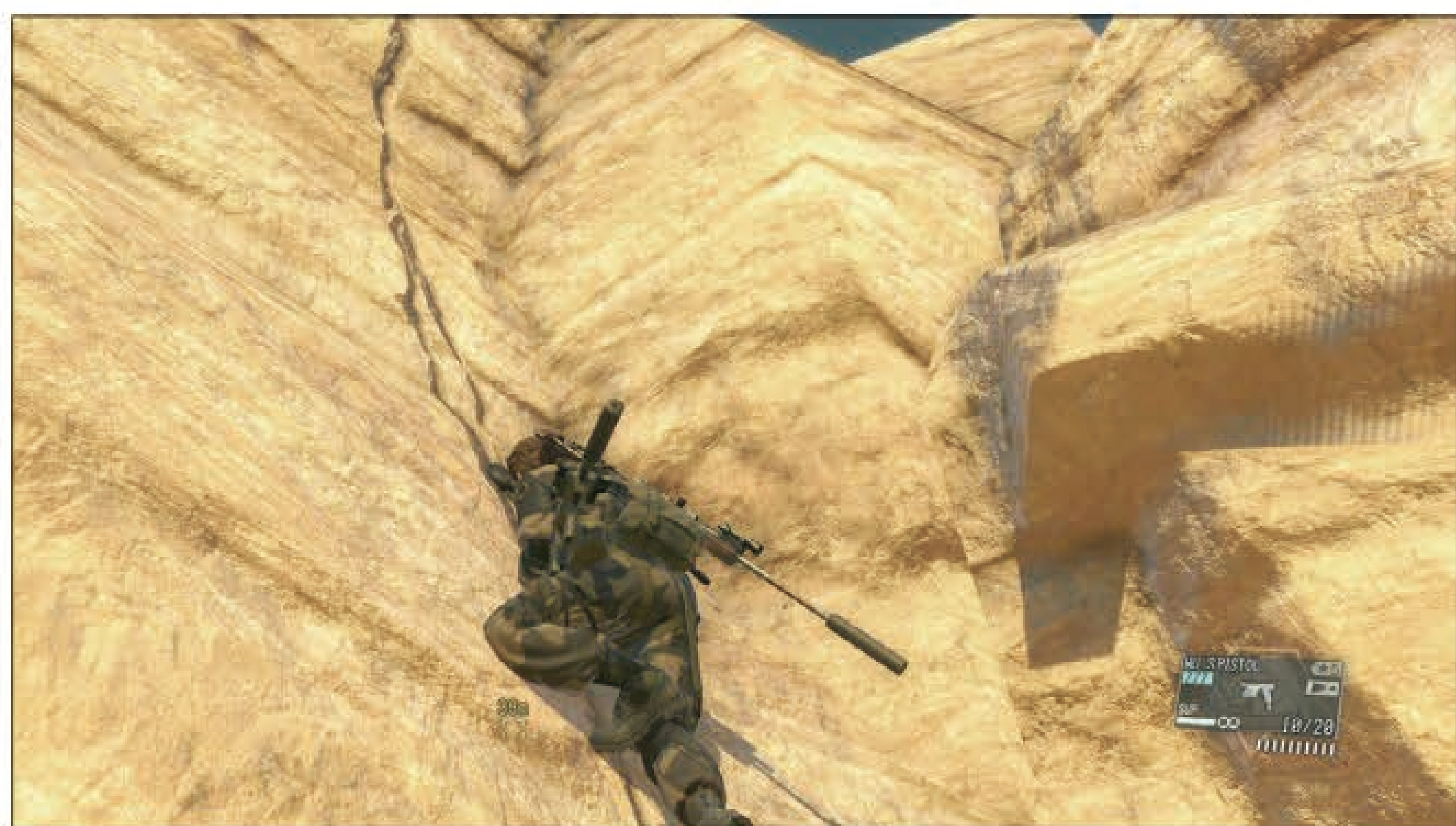
[电力系统]

在敌人的据点中可以找到为据点供电的发电机，通过靠近后简单按下按钮将其关闭或是使用重火力将其破坏，那么一定范围内的所有地方电力设施都会被瘫痪，使得玩家能更好地潜入。



[裂缝]

游戏的场景中有大量的绝壁，而在部分绝壁上会有一道深深的裂缝，而这些裂缝是可以攀爬的，利用裂缝攀爬的方式可以节省不少跑路的时间。



[对空雷达]

在敌人的据点中一些开阔的位置常常能找到如图所示的雷达车，这些雷达车可以通过使用爆炸物破坏的方式摧毁，在摧毁雷达车后，在后面的游戏中就会永久地增加一个直升机降落点，但这些位置由于处于敌人据点的中央，一般危险性较高。



[油桶]

油桶是不少游戏经典的爆炸物，本作也不例外，利用油桶可以轻松解决复数敌人，但同时也会引起很大的动静，需要慎重利用。



[垃圾箱 & 厕所]

随着母基地谍报小组等级的提升，在到达一个据点后，地图上往往会出现不少垃圾箱以及厕所的标记，利用这些位置可以将放倒的敌人藏匿在其中，避免被其他巡逻的敌人发现。



[情报文件]

在进行任务时，有时根据目标的指示会找到一些特殊的情报文件，这些情报文件可能是非必要的选项，但是在取得后会指出任务内容的正确位置，使玩家少走弯路。



[摄像头]

在一些大型的地方基地中，有时能找到摄像头的存在，只要被摄像头照到就会触发警报，虽然摄像头可以用枪械破坏，但破坏后会引起敌人的警觉引发巡逻，因此建议还是老老实实躲避为宜。



[天气状况]

游戏的天气是随时间改变而随机改变的，因此也许在一刻晴天霹雳，下一秒可能就是沙尘滚滚，玩家必须时刻做好应对天气改变带来的细微玩法改变。



LESSON #10 母基地指南

母基地是传承自《和平行者》的一个重要内容，在本作中母基地是钻石狗的基地，要简单概括母基地作用的话，那就是赚取 GMP、开发新技术以及训练成员的能力，下面就为大家详细介绍母基地的各个方面。

GMP

在介绍母基地之前，首先要为大家介绍 GMP 这个概念，GMP 是母基地使用的金钱单位，无论是配置装备、呼叫支援还是技术开发，每一个环节都需要耗费 GMP。GMP 的最大持有值为 500 万，一般来说 GMP 都能积少成多，但如果玩家挥霍无度，让 GMP 到达的负值，那么母基地就会陷入混乱，一些优秀的成员也可能会因此离开钻石狗的队伍。从根本上来说，母基地其实就是 GMP 的获取与支出平衡后的发展成果，因此如何分配 GMP 的使用，是放在每一位玩家眼前的课题。

资源

如果说 GMP 是母基地运作的经费，那么资源就是研发时的材料，资源分为已加工资源以及未加工资源。已加工资源是指直接可以投入使用的资源，比如玩家完成派遣任务的奖励，在游戏中敌人营地搜刮的小资源盒等，这些都属于已加工资源。而未加工资源指的是由母基地据点开发小组定期产出的资源，这些资源在产出后无法立刻使用，必须再等待一段加工的时间才能最终成为能够使用的资源，所有在战场中用气球回收的大型资源集装箱都属于未加工的资源。

除了上述资源外，玩家在战场中回收的敌方载具、武器都可以看作我方的资源，在 iDroid 的 Mother Base-Resources 界面中，可以变卖这些资产来换取 GMP，一般来说，变卖已回收到的贵金属是换取 GMP 最快的手段。







挂机加工资源

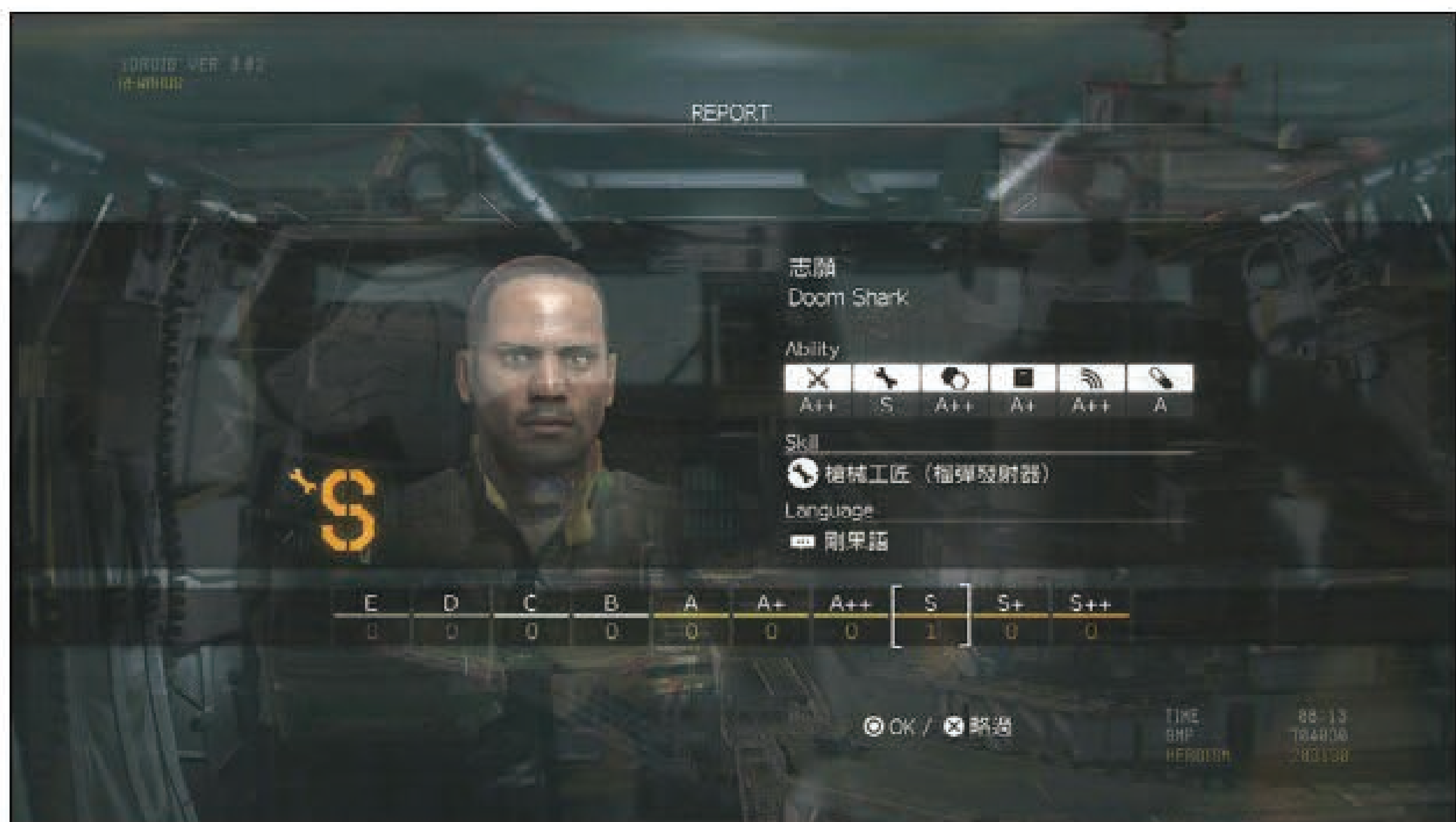
获得集装箱的资源后，另一个问题就会出现眼前，那就是如何将这些未加工的资源进行加工。理论上加工资源只要玩家在进行游戏就会慢慢进行，但是我们仍然可以通过挂机的方式来快速实现，具体为在回收一定量的集装箱后，选择主线任务 4，在降落后沿大路往东侧跑，这时路上会开来一辆卡车，只要玩家想办法爬到这辆卡车的后方趴下，并用电源线连接手柄并关闭相关的省电功能保证手柄不断开，就可以实现挂机加工资源。为什么会选择趴卡车的方式呢？那是因为玩家如果在游戏中在一个地方长时间不移动的话，那么资源是不会进行加工的，因此这里我们巧妙利用卡车的移动代替玩家自身的移动，从而实现挂机加工资源。





成员招募

所谓的成员招募，说白了就是在战场上强抓壮丁，在战场中在使用非杀伤性手段击倒敌人后，使用富尔顿可以将敌人回收到母基地，使他们成为钻石狗部队中的一员，使钻石狗进一步壮大。每一名士兵都有自身的能力值，这些能力值表现为他们更适合在母基地的哪个小组中工作，在招募他们之前，通过升级后的望远镜观察可以得知他们的能力值，当他们成为钻石狗的成员后，玩家可以在 Staff Management 中将他们投放到指定的小组中去。另外，玩家英雄值越高，在战场中遇到的士兵能力也会越高，也就是说玩家无需费神去寻找高能力的士兵，在游戏的后期，当有七八十万英雄度时，S 级以上的士兵一抓一大把。



装备开发

游戏中有数以百计的武器装备可供玩家开发，而这一切就在母基地之中进行，玩家可以在 iDroid 游戏菜单的 Development 中进行，除了 Big Boss 的各种装备外，增强同伴能力的各种装备也能在这个界面中进行。装备的开发除了需要花费 GMP 与资源外，还对玩家的各个小组等级提出了要求，只有达到所有条件才能使目标装备正式进入开发阶段，这也是为什么玩家需要不断招募成员提升母基地各小组等级的原因，而随着各种强力装备的开发，游戏的难度也会因此有所下降，所以请各位为获得强力的装备而努力吧！



直属契约

在母基地的成员管理（Staff Management）菜单中，可以通过按下 LT/L2 键为任意成员立下直属契约，可以立下契约的人数约为总人数的 15%，而这种契约主要作用有以下 3 种：

1. 在成员管理界面中，按下 RS/R3 键自动分配成员到最合适的小组时，已经被定下直属契约的成员不会被系统自动移动。

2. 在战斗派遣任务中，被定下直属契约的成员不能作为战斗员参与战斗。

3. 在 FOB 潜入任务中，被定下直属契约的成员虽然不会在被其他玩家夺取，但同时这些成员就算放在警备小组也不会参与到 FOB 潜入任务的防守中去。



设施详解

在游戏之初，母基地只有司令部一个中心设施，但随着流程的推进，玩家会逐步解锁其他不同的部门设施，下面就为大家介绍所有部门设施的作用。

战斗小组

战斗小组是一个对游戏操作部分没有什么影响，但对于整个母基地建设却极其重要的一个小组，在解锁战斗小组后，名为战斗派遣（Combat Deployment）的任务会出现在 iDroid 的任务栏处。通过完成战斗派遣任务，玩家可以从每个任务的奖励中得到武器开发蓝图、资源、GMP 以及人才，这也是游戏中赚取 GMP 的一大手段。

战斗派遣任务

战斗派遣任务的玩法很简单，在任务列表中选择想要出击的任务，在下方可以看到这个任务相应的报酬以及报酬取得的几率，在选定任务后系统会自动编组几个小队，但如果对这些小队不满意，玩家可以按下 Y/ △键自定义小队，选择更优秀的人才来提高任务完成几率。部分战斗派遣任务要求玩家有一些硬件条件，比如拥有坦克、四轮越野车等，否则无法出战，这时玩家就需要确保自己在战场上回收这些车辆后再来挑战。通过用现实货币购买新的 FOB 基地可以增加可派遣小队的数目。

需要注意的是，战斗派遣任务中，任务名字前带黄色标点的是“关键任务”，这些关键任务一般难度较高，而在完成后会进一步解锁更高难度的关键任务，因此战斗派遣的基本思路就是：完成普通任务获取资源，挑战关键任务进一步解锁关卡。



反馈系统



在战斗派遣任务中，有一类会影响整体游戏难度的任务，那就是任务名前方带有图标的任务。这些任务简单来说就是派遣战斗部队破坏敌人的军需工场，通过捣毁不同的工场，可以切断战场上敌人相应装备的供应，实现降低游戏难度的目的，在这里我们将其称之为反馈系统。通过完成这一类任务，在打开地图时可以在右侧看到当前敌人各类装备的补给情况，反馈等级越高，敌人的装备就越寒酸，想象一下在潜入时敌人都是没有头盔、没有装甲的“真空”状态，自然难度就会大大下降，而正是通过这样一种方式，战斗派遣任务反过来影响着玩家操作的游戏部分。

研究开发小组

研究开发小组可以说是玩家最常接触的一个小组，游戏中所有的开发物品都有相应的研究开发小组等级要求，通过增加成员提高开发小组的等级，就能进一步开发高等级的武器装备。有时如果开发小组等级不足，不妨从其他小组先把一些成员“借”过来，因为只要解锁了开发，就算之后把其他人放回原来的岗位，已经开发了的武器装备也能照常使用。

据点开发小组

据点开发小组是一个能自动产出未加工资源，并随着时间经过而加工出已加工资源的小组。通过增加成员提高等级，可以增加每次产出的未加工资源数量，并且缩短加工这些资源所需要花费的时间，提高资源的整体获取速度。

支援小组

主要负责玩家在战场上的支援工作的小组，通过增加成员提高等级，可以增加支援攻击的种类，提升支援的响应速度，并且提高在恶劣天气下富尔顿气球回收系统的成功几率。

谍报小组

负责玩家在战场上谍报工作的小组，这个小组可以在战场上标记敌人的可能活动范围，以及标记出可以匿藏的垃圾桶和暗道等，通过增加成员提高等级，可以提升标记的精度，缩小敌人的真实活动范围，并且提高情报更新的频率。但平心而论，谍报小组的作用往往不如 D-Dog 来得实际。

医疗小组

负责母基地成员伤病治疗的小组，通过增加成员提高等级，伤病人员的康复速度回得到提高，而且在用富尔顿回收系统回收受伤的目标时也会提高成功率。

基地扩张

随着回收成员的增加，母基地就需要面临扩容的问题，而平台增设就是解决这个问题的方法。通过增设平台，各小组的最大可容纳人数会上升，也就是说通过提升最大可容纳人数，从而增加该小组的等级上限。

平台建设需要花费大量的 GMP 以及资源，而且每次建设都需要花费大量的真实建设时间，因此建议玩家最好优先升级当前自己最需要的平台。



武器自定义

在游戏菜单的 Customize 菜单中，有大量可供玩家选择的自定义选项，这些自定义之中，大多都是改变原有的外观，除此之外并没有其他作用。但是，当玩家完成支线任务 107、108、109 后，可以获得拥有特殊技能枪械大师的成员，将其分配到研究开发小组后，自定义菜单中将会多出武器的选项，在这里玩家可以对枪械在可能范围之内进行自定义。

武器自定义的意义在于补足武器本身的一些短处，比如弹夹较小，没有消音等，举个例子，游戏中拥有消音的狙击枪数目很少，但通过武器自定义，可以为每一把狙击枪都配备消音功能，这样就可以轻松实现远程无声击倒敌人了。武器自定义在游戏中后期的作用很大，建议最好尽早解锁这个功能。







LESSON #11 前线基地（FOB）

关于FOB基地

FOB基地是一个必须连接网络才能游玩的内容，当玩家主线任务进行到21时，在进入任务后会收到来自米勒的无线电，这时会触发主线任务22，在完成主线任务22后，前线基地正式开启，第一个FOB基地是免费的，但后续的FOB基地则需要用名为MB的货币购买，MB币只能在卖场通过购买的方式取得，也就是说是游戏的课金内容。

FOB基地可以看作是一个在其他海域增设的另一个母基地，它的所有功能与母基地作用相同，也就是说FOB基地越多，能容纳的成员就越多，能派遣的战队部队也越多，获得的GMP速度也会加快，资源的产出以及加工速度也越快，同时，不同海域增设的基地，所含的资源产量并不相同。不过由于必须课金购买，玩家可以自行判断是否需要花钱去玩，总的来说就算不花钱也完全可以玩，但各种开发的进程肯定要比不花钱要慢。

FOB对战概述

FOB对战是单机模式内的玩家对战模式，因此必须连接网络才能进行，FOB对战的开启方式很简单，在iDroid菜单中选择FOB Missions即可进行。FOB对战从本质上说是攻与守的博弈，对战的双方分别会作为入侵方以及防守方来进行游戏，根据所处立场的不同，在对战中所要做的事也大相径庭，下面就为大家介绍FOB对战的基本玩法。

入侵

作为入侵方时，玩家首先需要选择要入侵的目标，在选择目标后，玩家可以看到对手的基地概况，比如基地防御等级、成功入侵后的报酬等。在选定目标后，接下来就是选择投放的位置并正式开始对手基地的入侵。

入侵的最终目的，是在限制时间内进入位于该设施平台高处的门，在过程中玩家需要尽量规避对手平台的士兵，并尽量利用CQC、无声麻醉等方式将其击倒并回收，在这里需要说明一个常见问题，那就是在平台上回收的士兵只是属于对手警备小组内的成员，要真正夺得对手基地内的其他成员，就必须最终潜入到目的地内部。在一些平台的夹板上，会有一些对手的资源集装箱，这些集装箱与单机模式中的集装箱一样是可以回收的，所以玩家可以有计划地挑选自己缺少的资源来回收。

只要全程潜入没有触发警报，那么对手根本不知道玩家曾经来过，等待他的就只有FOB基地的损害报告。但是一旦触发了警报，不但在警报结束之前无法进入目的地，而且对手会即时收到警报，这时他可以选择马上加入到FOB基地的防守中来，这对于入侵一方是致命的，因为当防守玩家加入后，要成功入侵是十分困难的。

防守

防守是基于入侵方触发警报而出现的，在出现后玩家会收到紧急警报，同时可以加入到FOB的对战中去，在FOB对战中防守的玩家与其他士兵一样，只要发现入侵的玩家并将其标记就能触发警报，就算防守方被入侵方击倒，在一定时间内又可以复活继续参加防守，只要成功将入侵的玩家杀死或是击晕后用富尔顿系统回收，那么就算作防守方的胜利。

报复

无论入侵方最终是否成功，只要曾经触发过警报，那么入侵方就会成为防守方的报复对象，这时防守方可以在报复列表中找到入侵方来进行入侵。

FOB封锁与解除

当玩家受到对手的入侵时，那么他的FOB基地会进入一段时间的封锁保护状态，这个保护状态的目的是防止玩家在FOB基地建设初期频繁遭到入侵而难以拓展。但是，在这期间只要玩家主动入侵其他玩家的FOB基地，那么这个保护就会马上解除，简单来说只要频繁入侵其他玩家，也会被其他玩家频繁地入侵。



核武器

随着游戏流程的进行，玩家可以开发核武器，核武器的作用，就是作为抑制力抑制入侵过的对手的报复行为，使其不能任意地对我方 FOB 基地进行报复。但是，只要玩家英雄度达到 15 万，也就是获得了英雄称号的话，那么就能无视对方的核武器进行报复。

需要提醒玩家的是，《潜龙谍影》系列”的一大主题就是反核，如果玩家开发了核武，那么不仅会马上扣除 5 万的英雄度，同时会提升大量的恶魔度，并直接变成头长出长角且鲜血满身的恶鬼“Demon Snake”。

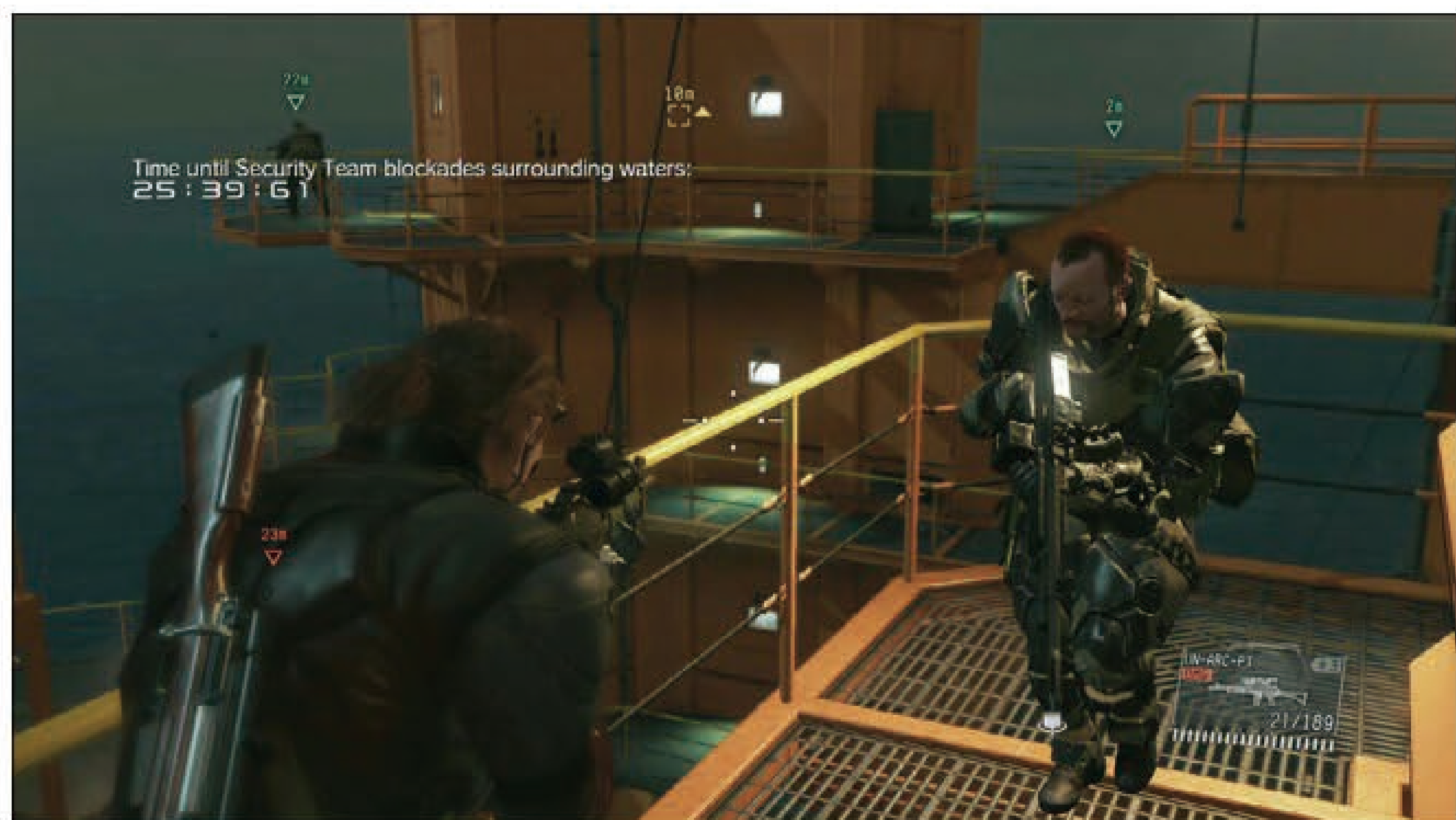
FOB对战心得

FOB 对战看似只是入侵与被入侵的博弈，但其中仍然有不少的技巧，下面就给出一些进行 FOB 对战时的心得。

警备小组设置

警备小组是独立于母基地其他小组的一个小组，警备小组会在 FOB 基地建立后开放，其关联的实际上是玩家间的 FOB 对战，通过增加战斗能力高的成员提高等级，在 FOB 对战中我方的防守队员也会随之增强，在警备小组投入人员时，这些人员将会是在 FOB 对战中在甲板上巡逻的士兵，原则上在这个小组放置的士兵越强，他们在防守时的能力也会越强，比如索敌视野更远、战斗能力更强等，但同时在 FOB 被入侵时，他们会有被敌人回收的风险。所以究竟是应该放置高等级士兵增强防守，还是放置低等级士兵，以牺牲防守的能力从而规避对手的回收是玩家需要考虑的问题。

笔者建议至少还是放置 B 到 A 能力的士兵为宜，因为如果放置的警备小组士兵等级太低，最终轻易被对手成功入侵，丢失的就不仅仅是甲板上的巡逻兵，全体的母基地士兵都将会面临被夺走的威胁，到时就得不偿失了。另外，在武器开发菜单中，有一部分装备会标记有绿色字体显示警备小组成员可用的装备，在开发这些装备后，警备小组巡逻士兵的装备会根据玩家设置的警戒度提高加强，无需手动设定。



提升基地等级

虽然警备小组可以放置大量的成员，并不是说在警备小组放置多少成员，FOB 对战中就会有多少成员巡逻，平台上巡逻士兵的总数是根该设施平台的等级决定的，而且通过提升基地平台等级，可以加强该基地平台的地形复杂程度，从而加大对手的入侵难度，换句话说提升基地平台的数量是加强 FOB 基地防守最简单的手段。

提高防守警戒度

随着警备小组等级的提升，玩家可以开发一些 FOB 对战专用的防守装置，比如激光报警装置、空中巡逻无人机以及监控摄像头等，开发这些装备可以有效发现入侵的敌人。同时，玩家可以在 Security Setting 菜单中对 FOB 各个平台的警戒方式进行设定，比如设定巡逻士兵的装备以及等级等，还可以细化到强化某个方位的巡逻，但一般来说使用简易设定，将警戒度提升到最高就对了，虽然要花费更多的 GMP，但总比人才资源被偷走后的损失要好。

死亡？负伤！

也许玩家会担心将优秀的士兵投入到 FOB 防守中去后，他们会因受到其他玩家的攻击而死亡，而实际上在 FOB 对战中，就算敌人将我方的士兵杀死，他们也只会进入受伤的状态回到医疗室，在治愈后又回重新返回到原来的岗位上。

但是，如果这些士兵是被其他玩家用气球回收的话，那就真的无力回天了，而且前文也提到，如果对手成功入侵的话，有可能会从所有成员中带走一部分，要想规避这种风险，就只能为这些宝贵的成员设立直属契约了。

熟悉地形

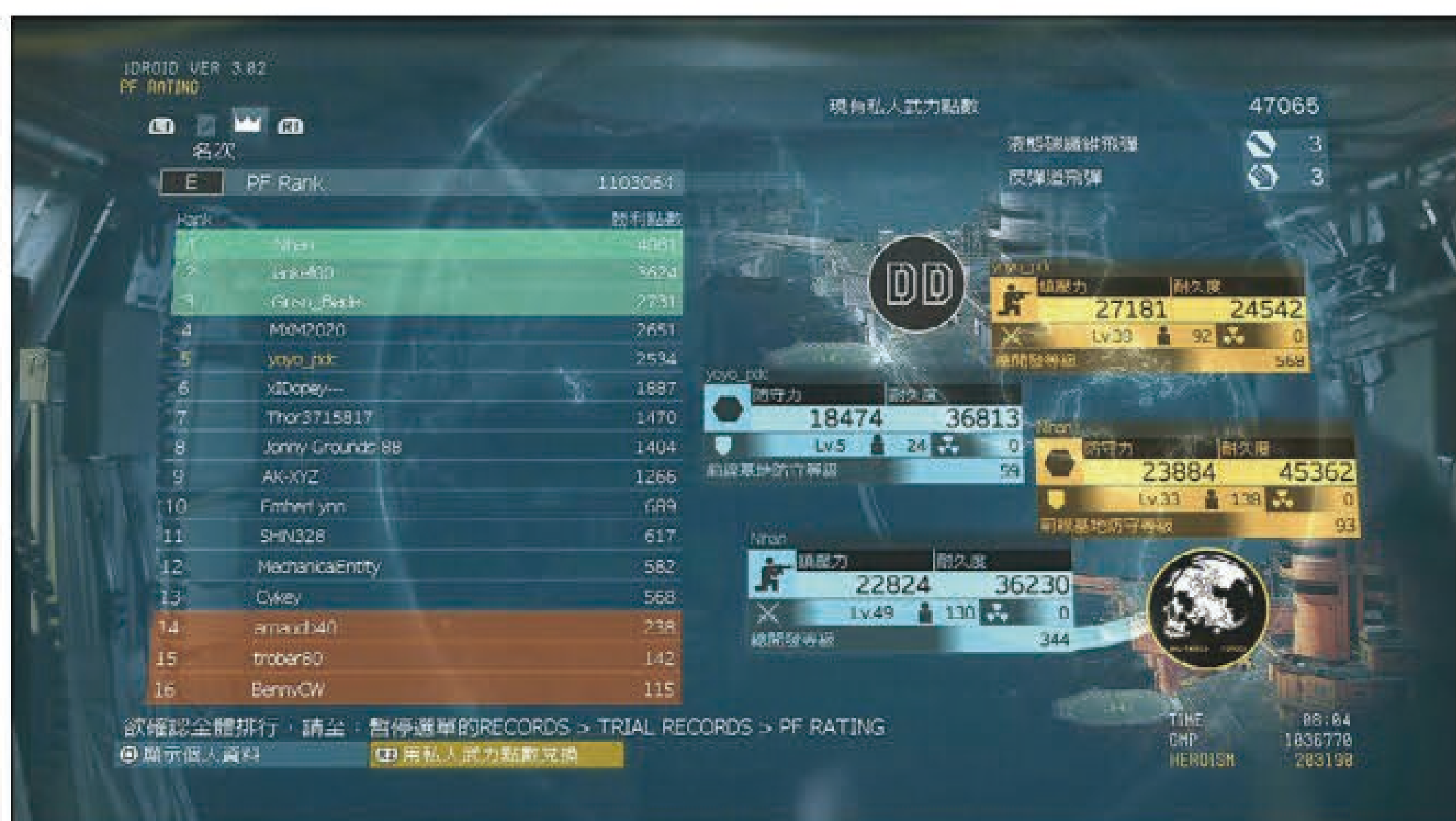
无论是入侵还是防守，熟悉地形都十分重要，前线基地其实就是母基地的一个翻版，没事的时候多逛逛母基地或是参观自己的 FOB 基地，从而熟悉各个平台的行进路径，这对于提高胜率有很大的帮助。

ESPI排名与PF排名

当玩家连接网络后，在游戏菜单的母基地界面中会增加 ESPI RANK 图示以及 PF RATING 的选项。

ESPI 排名相当于一个 FOB 对战的熟练度，成功入侵或是防守都能获得 ESPI 点数，并提升 ESPI 的排名，理论上 ESPI 排名能一定程度上反映一名玩家的 FOB 对战水平。

PF 排名则是一个完全独立于游戏之外的设定，这个排名会根据近期玩家在 FOB 对战中的表现，以入侵能力以及防守能力作为指标，估算出这名玩家出大概的 PF 等级，PF 等级从 E 到 AAA+ 共计分为 29 个等级，并在同级的玩家之间进行虚拟的“对战”，这个所谓的对战无需参与，其实际上就是服务器内进行的对比运算，在每段时期的“对战”结束后，玩家会获得一定的 PF 点数，这些 PF 点数可以用于换取人才以及资源。PF 排名的设定可以说是鼓励玩家多参与 FOB 对战的一个设定，随着玩家 PF 等级的提升，每次“对战”获得的 PF 点数也会增多。





! LESSON #12 Metal Gear Online 3

什么是MGO3?

MGO3是《潜龙谍影V幻痛》附带的在线模式，其作为Metal Gear Online的第3代，当玩家连接网络进入《潜龙谍影V幻痛》时，只要更新至最新的游戏版本，那么在游戏的主菜单会多出Metal Gear Online的选项，点击进入即可连接。



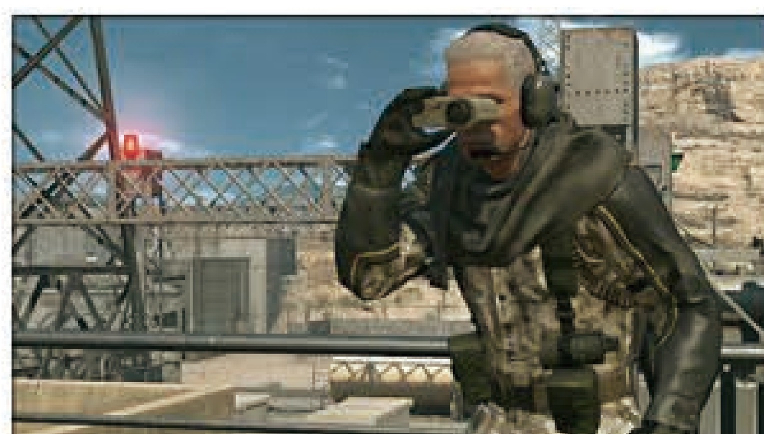
角色创建

在第一次进入MGO3时，游戏会提示玩家创建MGO使用的角色，一般来说，只要玩家曾经游玩过《潜龙谍影V幻痛》的单机模式的话，那么在单机模式序章中创建的角色就是玩家的第一个角色，只要选择对应的职业即可。同时玩家最多可以同时创建3个角色，以体验所有3种不同职业带来的游戏体验，如果对当前已创建的角色感到不满意，可以随时将其删除重新创建，但已获得的等级将不会予以保留。



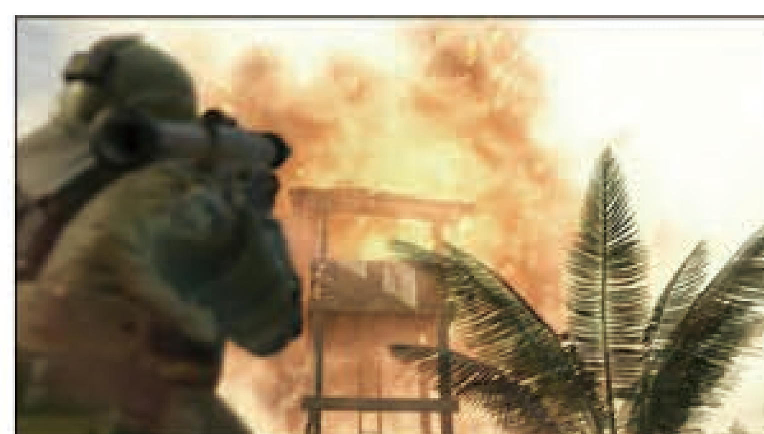
侦察兵

侦察兵是突出其索敌能力的兵种，擅长于远距离的作战以及支援，因此狙击枪是其最突出的武器，侦察兵体力和移动速度都比较平均，没有太侧重的方向。虽然官方的游戏TIPS中推荐新手玩家选择侦察兵，但通过实际游戏可以发现侦查兵并反而是几个兵种中最考验玩家能力的一个，因此并不推荐新手选择侦察兵。

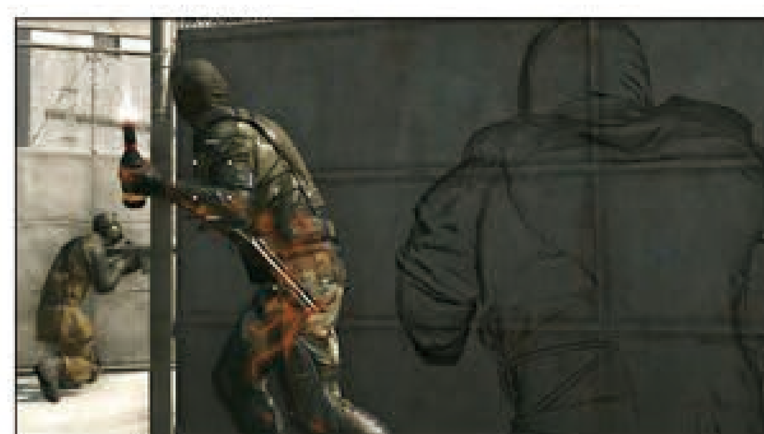
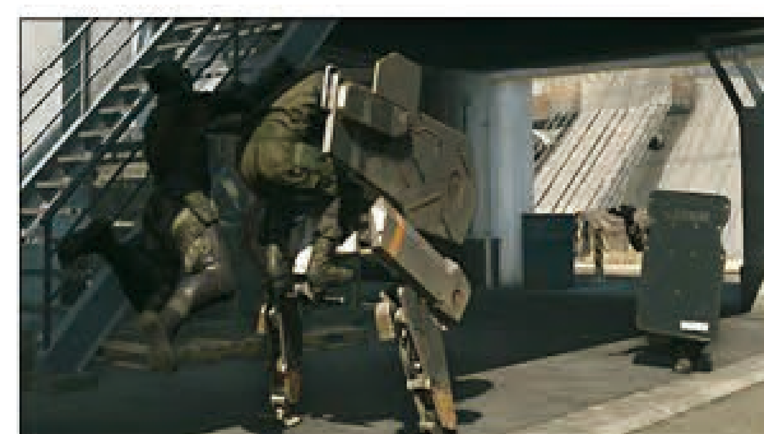
重装兵

重装兵正如其名字一样，是以重火力作为战斗核心的职业，如果说渗透兵是战场前方的先锋，侦察兵是战场后方的支援，那么重装兵就是两者之间的中坚力量。重装兵的体力较高，但是移动速度是3个职业之中最慢的，因此在近身作战时会比较吃亏。重装兵有2种发展的方向，一是作为突击部队对敌人进行火力压制，二是发展坦克方向，带上盾牌为队友吸收伤害。




渗透兵

渗透兵是最受欢迎的职业，其定位更符合“《潜龙谍影》系列”崇尚潜入的玩法，虽然渗透兵的武器火力相对较弱，体力也很低，但是利用移动速度快的特点，加上职业特有的隐形迷彩可以渗透到敌人的后方，并用强化CQC等手段将敌人击倒，根本不需要消耗一颗子弹。虽然官方表示这是上级者推荐的职业，但是恰恰相反的是，由于有隐形迷彩的存在，新手也能轻松地上手这个职业，而从目前看来渗透兵也是3个职业中最强的职业。

模式介绍

目前MGO3的模式比较少，只有3个可供玩家选择，虽然每一个模式都与时下同类游戏有些类似，但糅合MGS元素后使得每一个模式都乐趣十足，下面是各个模式的详细介绍。

赏金猎人（BOUNTY HUNTER）



赏金猎人是类似于团队死斗的玩法，玩家的目标就是击杀或是使用气球回收敌人，这个模式的特色在于双方的队伍在游戏开始时都有30张“票”，如果任意的一方有玩家死亡，则会减少一张票，但是这张票并不会消失，而是转化为赏金的形式落入到击杀者的身上，如果

己方玩家成功用气球回收头上带有赏金的玩家，那么赏金会重新转化为己方的票，最终持票更多的一方会获得比赛的胜利。由于这个设定的存在，在这个模式中单纯考虑杀人的话是需要承担巨大风险的，因为就算玩家在游戏中大杀特杀，头上巨额的赏金也会成为对手翻盘的资本，因此赏金猎人模式中最好还是优先考虑回收，在正面对拼才考虑杀敌。

斗篷与匕首(CLOAK AND DAGGER)

斗篷与匕首是一个强调攻防的模式，双方队伍将分别扮演进攻与防守的一方。

扮演进攻方时，玩家需要窃取敌方基地中的2张数据光盘的任意一张，然后把光盘运送到2个上传点的其中一个，待数据上传结束即可获胜，而被全灭的话则算作失败。进攻一方玩家只能使用非杀伤性武器，也就是说在正面对拼中难以战胜对手，必须以潜入作为主体，而作为补偿进攻方会拥有没有电池限制的隐形迷彩，虽然这个隐形迷彩虽然没有电池限制，但每隔一段时间就会强制失效，因此玩家也不能过分依赖。

扮演防守方时，玩家的任务就是阻止进攻方窃取光盘，由于可以使用杀伤性武器，只要杀死遇见的所有敌人即可。



通讯控制(COMM CONTROL)

通讯控制类似于同类游戏的抢点模式，进攻与防守双方需要在3个通讯点之间进行争夺，一旦进攻方获得100%的数据上传则算作胜利，同时占领的通讯点越多，上传的速度也会越快，可以说这一个模式的精髓就在于蹲点与反蹲点的博弈。



外观自定义

随着MGO3的进行，玩家可以取得名为GP(Gear Point)的点数，利用GP可以在CUSTOMIZE菜单中购买各种“装备”，但需要注意的是这些装备仅仅是对角色的外观进行改变，并不会使角色的能力发生任何改变，因此只是一种改变装扮的乐趣。另外，官方也借此推出了不少奇特的收费服装以及头饰，有兴趣的玩家不妨花钱购买。

网战心得

●在MGO3中同样可以像单机一样使用望远镜侦察，但是标记需要对准目标一定的时间。

●在线模式中长按R3/RS键可以向队友敬礼，2名互相敬礼的玩家会成为同伴，成为同伴后双方会共享对方的战场信息，比如敌人的位置等。成为同伴后双方会出现一个槽体，只要两人保持在一定范围内一同行动时，槽体就会增加，在槽体50%以上时，可以在死亡后选择在同伴身边重生，槽体在100%时，可以使用虫洞装置直接传送到同伴的身边。另外，如果没有主动与其他玩家成为同伴的话，那么系统会在游戏中自动指派一名同伴。

●使用CQC审问玩家的话，可以将附近的敌人标记出来，这个信息可以与同伴共有。

●飞扑(X/□键)是一个非常实用的动作，它可以在短兵相接时扰乱敌人的瞄准，在面对长长的楼梯时使用飞扑可以实现快速登上的效果，而在部分枪械上弹时，最后会有一个拉栓上膛的动作，这个动作可以用飞扑来取消，实现快速换弹。

●如果队友被麻醉/击晕倒地的话，靠近他按下RT/R2键可以将他们踢醒。

●在敌人回收我方成员的过程中，在气球上升之前可以将气球用枪打爆救回队友。

●所有的装备都有一定的重量，携带的物品越多，则总重量越大，而重量主要影响的是移动的机动力，机动力从S到D分为5个等级，机动力越低，移动以及奔跑的速度就越慢，可以持续奔跑的时间也会越短。

●在混战中有时难免会出现敌我难分的情况，而最简单的分辨方法就是看颜色，只要看到蓝色的就是我方的行动，只要看到红色就是敌方的行动，这包括了回收时气球的颜色、狙击枪瞄准红外线的颜色以及警报提示时的颜色。

●配备加特林的Walker Gear是游戏中的一大杀器，但弱点是背后毫无防备，容易被对手攻击，要想发挥其最大效果，建议使用重装兵携带盾牌出战，这样你可以发现你的前方与后方都有了强力的保护，除非敌人直接击破Walker Gear，否则你很难被直接击杀。

●在赏金猎人模式中，如果你杀死了很多敌人，那么建议你就最好龟缩起来了，否则被敌人回收的话对于整个团队是毁灭性的打击。

●每一局结束后玩家都会获得货币GP(GEARPOINT)，利用他们可以购买一些改变角色外观、枪械颜色的物品，而使用AUTO MATCH匹配游戏的话，结束时获得的GP会比较多。





攻略详解

WALKTHROUGH

Ⅰ 序章 苏醒 AWAKENING

流程要点

1 序章可以算作是教学关卡，醒来后的剧情中跟随医生的提示行动即可。剧情过后一路跟随绷带男，有直升机出现的走廊需要按住 × 键 /A 键趴下前进，灯光消失时才可起身，出现士兵后迅速按住左摇杆冲到走廊尽头，之后继续跟随绷带男。



2 士兵排查病床的场景只需躲在右侧绷带男所在的隔间内即可，冒然行动会被士兵发现，等待片刻就能触发剧情。从左侧离开病房时需要趴下后缓慢移动，之后在空地上保持趴着的姿势装死，否则会被士兵们发现。剧情过后按△键 /Y 键治疗腿伤，从没火的一侧离开并继续跟随绷带男。

3 有士兵出现时先躲在墙边，绷带男会拿枪干掉士兵，之后上前拾取武器，并根据提示攻击灭火器灭火，之后从身后的通路离开，走廊上的敌人需要我们亲自射倒，顺便借此熟悉一下枪械的相关操作。



4 大厅里会有数名士兵，绷带男会吸引一名士兵的注意力，之后可以直接往左走，从尽头的缺口跳到一楼，之后直接往大门口跑。剧情过后面对火焰男时只要在大厅门口按□键 /X 键即可。



5 马上追逐战时用枪射击火焰男可以使其减速，注意好时机进行上弹，追逐战过后序章结束。



目标指南

1 在没有触发反射模式的情况下过关

要达成这个目标十分简单，只需要在 Options 中把反射模式关闭，这样就完全不可能触发反射模式了。

2 遇到奥赛罗特（Ocelot）后，在没有受到燃烧之男攻击的情况下过关

燃烧之男的追击战中，想要不被燃烧之男攻击，关键在于通过霰弹枪命中将其保持在一定范围之外，而玩家也要把握好弹药的余量以及换弹的时机。在这段剧情中有 3 处是必定会被引燃的，第 1 次是追击战开始的前半段，在进入森林后必然会被引燃；第 2 次是追击战的中段，在通过森林的过程中会先后有 3 棵树左右倾倒，在第 3 棵树倾倒后会被引燃。第 3 次是追击战的最后阶段，当与燃烧之男分隔在高低的落差时，会一度完全丢失燃烧之男的踪影，待燃烧之男再次出现时，他会紧跟在玩家的身后，这时会又一次被引燃。

除了以上 3 次强制被引燃外，其他时间受到燃烧之男的远距离火柱攻击，或是身上被引燃都不能达成这个目标，一旦失败就果断马上读取上一个储存点，否则就又要再次忍受一大段的序章剧情了。





S级评价攻略

序章想要拿 S 评价较为简单，因为流程较为固定，所以只要在对流程有所熟悉的情况下就能较快地完成本任务，不耽误时间即可获得 S。需要注意的有两点，分别是走廊与敌人的战斗，以及在大厅与敌人的遭遇。前者注意尽量不要被攻击到，后者可以选择从二楼左侧直接前往一楼从而避免被敌人发现。

任务1 幻肢 PHANTOM LIMBS

流程要点

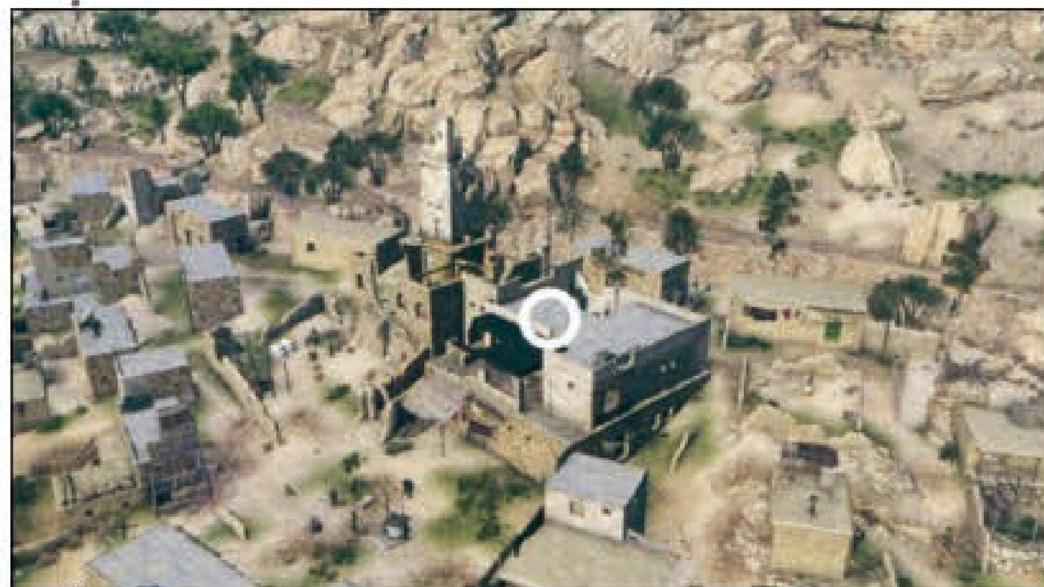
1 任务目标是营救和平·米勒（Kazuhira Miller），但首先要获取米勒所在位置的情报。剧情过后根据提示打开iDROID，确认任务的主要地点后退出，按R1键/RB键使用望远镜，找到一个发光点，按下R3键/RS键放大后标记目标，这里就是情报的所在地。剧情过后就能自由行动了，可以先熟悉一下包括骑马在内的各项操作。

2 首先前往刚刚标记的地点获取情报，这个据点的敌人不多，可以在远处用望远镜把他们标记出来，以便制定潜入与撤退的计划，之后的任务也都建议这么做。情报所在屋子旁有一面旗子，位置很好辨认，不过屋子附近有几个守卫，应当优先搞定。前往小屋二楼的房间就能发现情报。



▲情报图位于此屋子的二楼，获得后即可在iDroid上标出米勒的位置。

3 得到情报后获得米勒的具体位置，不过前往目标据点的道路上会有巡逻的敌人，沿路的岗哨中也会有敌人，注意不要被发现。米勒所在据点的敌人较多，可以选在晚上行动，利用夜视仪观察周围敌人的行动是不错的选择。



4 救出米勒后迅速撤离据点，将米勒放在马上朝目标地点移动，之后等待剧情触发。剧情过后骷髅部队兵会封堵住桥以及桥左侧的道路，可以先在桥右侧的小道上弄出点动静（不能开枪），这样桥上的骷髅部队兵就会被引诱过来，等他们移动到小路上后立刻骑马快跑过桥，即可不被发现。到达目标地点后等待直升机到来，之后先将米勒搬上直升机，自己紧随其后，剧情过后本任务完成。

目标指南

1. 找到指出和平·米勒位置的资料（主要目标）
2. 回收和平·米勒（主要目标）

3 回收瓦克·辛德屯驻地（Wakh Sind Barracks）的队长

来到瓦克·辛德屯驻地后，队长一般位于斜坡上部，也就是这个基地深处的位置，他的最大特征是戴着一顶红色的贝雷帽，将其麻醉回收即可。

4 在没有被骷髅部队兵（Skulls）发现的状态下完成任务

在救出米勒来到撤离点时，会触发骷髅部队兵出现的剧情，要想不被发现，首先玩家需要做的就是将所有4名骷髅部队兵成员标记，这时观察所在的地形，可以发现左侧的2名敌人会缓慢地往桥梁的下方走，而桥上的2名敌人会缓慢的径直往桥梁前方走，推荐的躲避方法是在将他们标记后，迅速跑到桥梁下方，在这里等待左侧2名敌人逐渐往下走和上方两名敌人逐渐往前走，然后在左侧敌人完全靠近之前往右侧的斜坡走，在这里桥梁与斜坡的落差会刚好造成一个视觉的卡位，实际上骷髅部队兵的听觉远比视力要好，当桥梁上方的2名敌人面向桥梁，那么这时就可以从斜坡慢速离开，但注意必须蹲姿慢走，否则发出丝毫的声音都会被其发现。



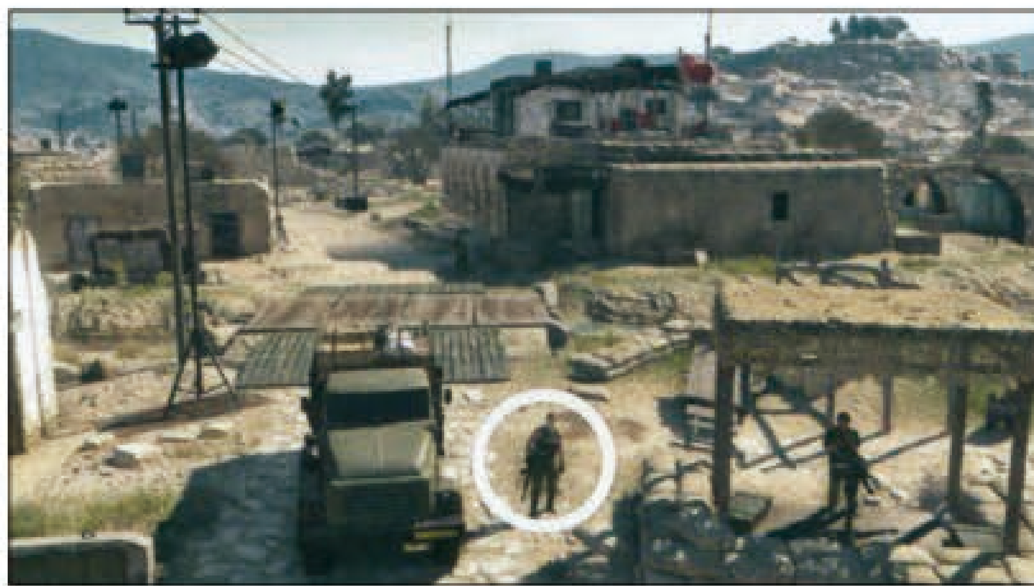
5 取得隐藏在斯普格麦离宫（Spugmay Keep）的钻石原石

来到斯普格麦离宫这个废墟时，不用浪费时间在地面上寻找，这颗钻石实际上位一旁的悬崖上，稍微观察一下就能找到其闪闪发光的所在。



6 回收运输卡车的驾驶员

在本关中，有一辆运输着货物的卡车会不断在瓦克·辛德屯驻地以及汪迪聚落（Da Ghwandai Khar）之间往返，玩家可以用守株待兔的方式在其中一个终点等待卡车的到来，也可以主动走到两个据点之间的通路上用抽幻影雪茄的方式来主动让路过的卡车发现，只要将卡车驾驶员回收，这个目标也就完成。





S级评价攻略

本任务的流程如果正常进行的话耗费的时间较多，不过在知道了米勒的具体位置后再次游戏的话，就可以不去获取情报直接前去救出米勒，之后迅速脱离。骷髅部队兵出现后注意用引诱的方法把他们引到右侧的小路上，之后迅速过桥前往降落点，这样还能获得奖励分。按上所说，行动迅速且没有获得太多扣分点的话很容易获得S。

任务2 钻石犬 Diamond Dogs

流程要点

1 本任务为基地运作、CQC以及用富尔顿回收装置（Fulton Device）回收士兵的相关教学，与奥赛罗特（Ocelot）交谈后即可开始教学任务。首先用麻醉枪麻醉一名士兵，之后在其身边长按△键/Y键用富尔顿装置将其回收。回收完成后，玩家就可以在iDroid中进行人员管理，以及武器、道具的开发了。

2 之后根据奥赛罗特的指示再回收两名士兵，之后制造一个纸箱，并将其运送到身边。

3 完成了上面这些主要目标后，此时就能乘坐直升机离开了，当然也可以选择继续完成本任务的次要目标，具体达成方法可以参考本任务的“目标指南”。

目标指南

1. 完成富尔顿回收的基础教学（主要目标）
2. 回收成员，提高研究开发小组等级（主要目标）
3. 开发纸箱并完成相关基础教学（主要目标）

4 完成擒拿的基础训练
在本关中，实际上只要完成了前3个任务目标，也就是将纸箱开发完毕就可以直接呼叫直升飞机离开，因此有的玩家可能会没有完成目标4和5。在纸箱开发完毕后，先不要呼叫只剩飞机，这时奥赛罗特会进一步教玩家如何使用CQC，同时会有3名士兵迎上来，所谓的拘束训练，就是按住RT/R2键将敌人制服，然后连点RT/R2键将其勒晕。

5 完成殴打攻击的基础教学
打击训练十分简单，将拘束训练完成后，对着士兵连点RT/R2键用一套连环拳将其击倒即可。

S级评价攻略

本任务为教学任务，并无评价。

任务3 苏联特种部队的英雄 A Hero's Way

流程要点

1 本任务的流程较短，目标也很简单，需要解决目标营地的苏联特种部队分队长。营地比较空旷，敌人的数量也很多，并且配置有机枪台，建议在夜晚行动。

2 分队长位于营地中央亮着灯的屋子内，附近会有巡逻的敌人，高塔上也会有放哨的士兵，建议全部清理掉后再潜入室内。室内只有分队长一人，直接将其放倒即可，推荐直接将用富尔顿装置把他回收到基地，以后需要处决的任务目标都可以采取回收的方式来完成。



▲从这个山丘处能够用望远镜标记处较多的敌人，运气好的话则能够直接标记出分队长。

目标指南

1. 排除苏联特种部队的分队长（主要目标）

2 从远距离制服苏联特种部队的分队长（100m以上）
要完成这个目标，首先需要有一把狙击步枪，推荐在出击时间选择1800，当直升机在一路狂奔至图示位置的据点外，如果动作足够快的话，这时装备狙击枪从这个位置观察据点，可以透过棚架看到分队长与2名士兵在交谈，在他们交谈的过程中将其用狙击枪杀死/麻醉都可以完成这个目标。





▲从沙丘能够直接用狙击枪透过窗子瞄准到分队长。

3 回收苏联特种部队的分队长
用回收系统回收分队长即可，如果想要和目标2同时完成的话，那么在完成目标2时就需要使用麻醉狙击枪。

4 在夏戈村（Shago Village）与斯普格麦离宫（Spugmay Keep）之间的沙漠中摘取植物豪麻（Haoma）
豪麻植物比较罕见，它位于如图所示的夏戈村与斯普格麦离宫之间的大片沙漠上，在一处岩石群旁边。



5 回收隐藏在夏戈村的已加工资源
在夏戈村的西侧，有一座很明显的桥梁，在桥梁的桥墩下方的土堆中有一个已加工的资源盒，直接取得即可。



S级评价攻略

本任务用正常打法在不被发现且行动迅速的情况下也是能获得S评价的，在重复本任务时还有一种更为简单的打法。选择南侧的降落点，由于之前已经确定了分队长的位置，可以直接在目标据点正对的山头上用带消声的伤害型狙击枪把目标分队长狙杀。如果行动迅速的话，分队长会在一个屋子门口和士兵谈话，而不是已经进入了屋子。此时便是将其解决的好时机，之后迅速撤离完成任务，一般5分钟左右完成，这样就能依靠较高的时间得分获得S评价。

任务4 通讯网破坏命令 C2W

流程要点

1 本任务的目标为破坏敌人的通讯设备，因此在开始之前最好已经研发出C4，不然就只能用手雷执行破坏任务了。沿北侧的山路进入据点，执行任务前，先用望远镜标记三个通讯设备的位置，两个在据点外侧的高处，一个在深处的高地上。在执行任务时会有敌人的装甲车在据点停留，可以等他们离开后再执行任务。优先把敌人全部都麻痹后再设置炸弹，注意高台上的敌人。确认周围没有威胁后就可以设置C4炸弹了，可以把三个炸弹设置好后再连续引爆，之后迅速离开任务区域即可。

2 本任务还有一个更简单的达成方法，从北侧到达据点后，绕过高台放哨的敌人，从高处跳至集装箱的后面，之后匍匐向右来到一个小屋的背后，从缺口进入屋子，在屋子里会发现通讯机，直接设置C4后爬窗离开，从屋子的另一侧向据点的南侧出口撤离，之后直接引爆C4即可完成任务，这样也省去了标记通讯设备以及分别炸毁三个通讯设备的麻烦。



▲通讯设备与通讯机的位置如图所示，通讯机位于中央的屋子内。

3 如果玩家在进行本任务前就已经来过这个据点，并且炸掉了通讯设备，那么本任务就会直接完成，不过会没有评价，因此不建议玩家这么做。

目标指南

1. 找到东部通讯所（EasternCommunications Post）的通讯设备将这些通讯设备用望远镜观察，将全部3个通讯设备标记即可。

2. 摧毁东部通讯所的通讯设备（主要目标）

3 取得隐藏在东部通讯所周围的钻石原石

这颗钻石的位置比较隐蔽，虽然目标说明中写着这颗钻石在东部通讯所，但实际上它位于这个据点西南侧的山头上，玩家需要从据点南侧的入口沿着山路往上走，这条山路走到尽头会来到东部通讯所的高处，在即将到达尽头前，在左侧的石头角落处可以找到这颗钻石。





4 摧毁在东部通讯所的通讯机

在东部通讯所最中央的房间内，可以找到如图的通讯中继机，只要用C4破坏这些中继机就能完成这个目标，并且这也是完成本关主要目标的简易方法。

5 回收被囚禁在威亚洛村（Wialo Kallai）中的2名俘虏

威亚洛村并不是本关的目的地，因此要反方向来到此处，在图示的2间房屋内就能找到被囚禁的俘虏，将他们回收即可。





▲两名俘虏的位置如图所示。

6 回收在东部通讯所的资源集装箱

要回收资源集装箱，首先要对回收系统的“+Cargo 2”升级，下文中的车辆、集装箱回收都需要这个升级的支持，这个据点中一共有2个资源集装箱，任意回收一个就能完成目标。



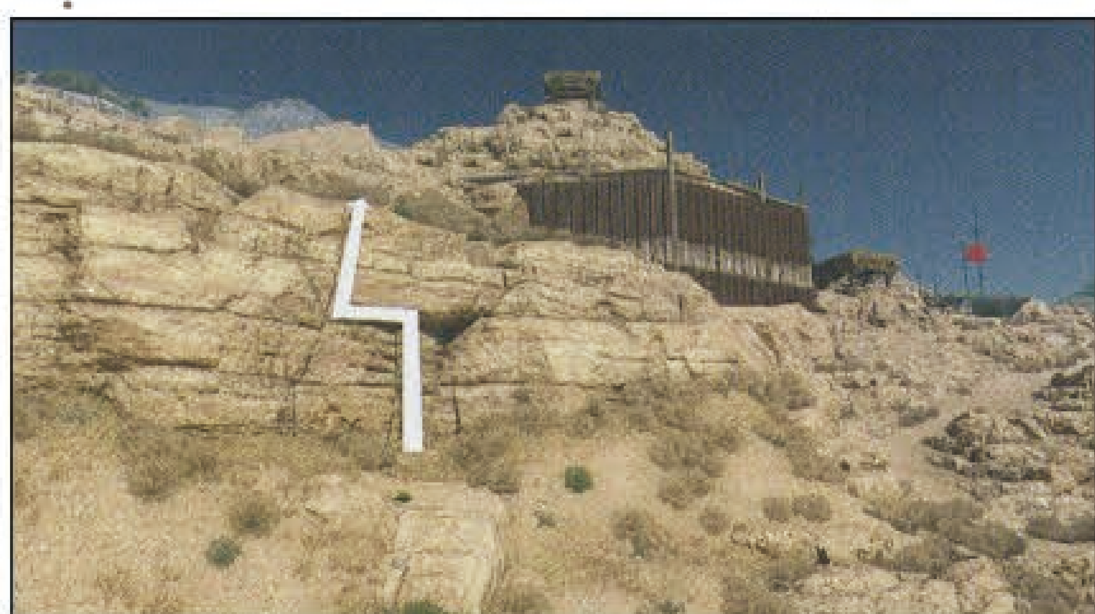
S级评价攻略

本任务想要获得S评价依然是要快速达成主要目标，而达成主要目标最快的方法就是直接炸掉目标据点中央小屋里的通讯接收器。在不被发现的情况下进入小屋，再在接收器附近设置C4，从屋子的窗口逃出后迅速撤离，记得到了较为安全的位置再对C4进行引爆，之后离开任务区域即可，一般在5分钟左右即可完成任务，完成时间的奖励分也足够拿到S评价。当然，本任务还有一个十分简单粗暴的S级评价打法，那就是直接在直升机上用机炮轰掉三个通讯通讯设备，如果为直升机装备了装甲，基本不会有被敌人打爆的风险，不过一定要在对三个通讯设备位置了如指掌的情况下迅速将它们破坏。

任务5 生体工学威胁 Over The Fence

流程要点

1 在执行本任务前可以先完成抓口译员的支线任务，这样就能拷问敌人获取情报了。从东侧的降落点降落，在山下的哨站里能够收集到目标的情报。目标据点的敌人较多，而且据点四周有墙壁，内部情况不好探测，行动时需要格外小心。不过从据点营地的西侧有一条山路能够直接进入营地，而且碰到的敌人比较少。



▲进入据点的山路如图所示。

2 需要营救的技术人员位于营地左侧建筑的底层监狱中，进入基地后左转就能看到通往底层的楼梯，之后可以在底层看见一名守卫，解决掉守卫后进入他后面的区域，在右侧有一扇红色的门，打开后把技术人员搬出建筑，用富尔顿回收装置送回基地，之后撤离即可完成任务。



▲技术人员所在房间前的红门，需要长按△键/Y键才能打开。

目标指南

1. 回收被囚禁的技术人员（主要目标）

2 利用设施地下层天花板上的孔洞对技术人员进行富尔顿回收

技术人员所在的地牢处，在中央的位置会有一个可以看到天空的缺口，把技术人员放在该处的地上用气球回收，回收成功后目标也就随之完成。

3 回收计划从瓦克·辛德屯驻地（Wakh Sind Barracks）越狱的俘虏

这个目标的描述比较模糊，这个囚犯的具体位置为瓦克·辛德屯驻地中如图标记所示外部和内部的大门的顶部，也就是说沿着外部的斜坡往上走，然后在看见大门后从右侧的石头落差往上走，走到门的正上方时就能找到这个俘虏。



4 回收在据点外巡逻的四轮吉普车

不少玩家不知道如何找到这辆四轮车，其实最简单的方法就是在出击之前将时间选择为1800，然后选择在东侧的降落点降落，这样一来玩家在向据点移动的过程中会听到发动机的轰鸣，这时目标的四轮车就会驶向瓦克·辛德屯驻地并停下，将其标记然后回收即可。



5 在瓦克·辛德屯驻地中取得开发蓝图

开发蓝图位于瓦克·辛德屯驻地内部的小建筑群的其中一间，具体位置如图所示。



S级评价攻略

本任务想要拿S评价十分简单，沿着据点西侧的山路一直走就能直接从侧门进入据点，这里离被关押技术人员所在的地牢很近，而且会遭遇到的敌人也很少。进入地牢救出技术人员后将其搬运到室外用富尔顿回收装置运走，之后原路撤离即可，顺利的话可以在5分钟内完成任务。



! 任务6 蜜蜂于何处安歇？Where Do the Bees Sleep?

流程要点

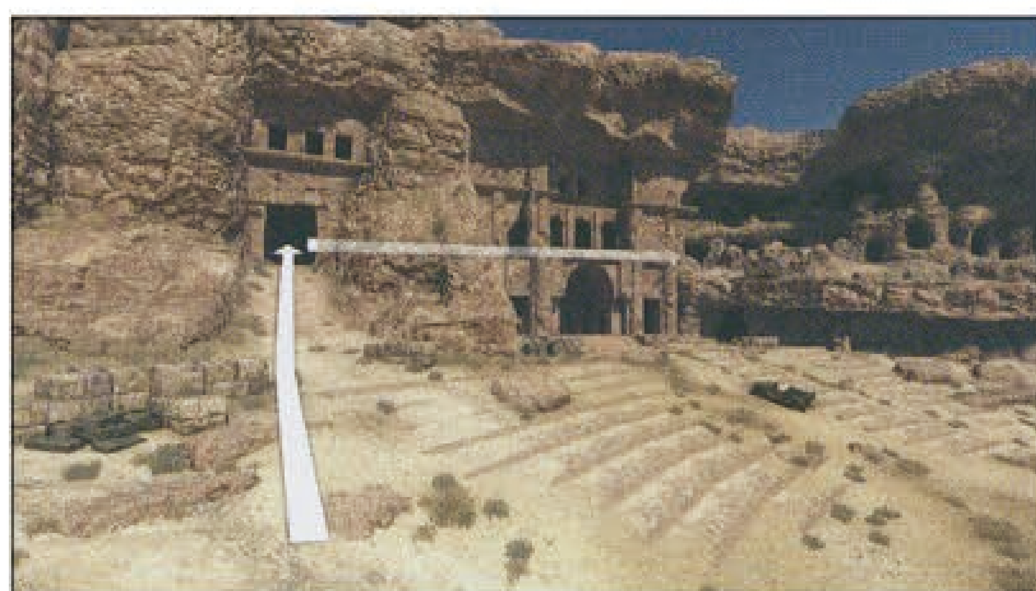
1 本任务的目标是在位于斯玛瑟要塞中的敌方营地里找到一把 Honey Bee，任务的流程较长，进行的方式也比较多样化，下面笔者给出其中一种流程。

2 如果事先没有炸防空的雷达车，降落的位置距离目标营地就有较长的一段路，沿路会有数个敌人的哨站，需要注意。山岳中继基地处的敌人较多，需要小心行动。此处桥的对面可以看见两名士兵看押着一名被关押者并且上了巡逻车，被关押者我们是可以救走的，不过并不是现在，可以先用望远镜将他们标记出来，之后等他们开离据点，从桥的左侧山路绕到对面，解决掉这里的敌兵并继续向前。上空会出现敌人的直升机，在地图上也会被标注出来，如果遇到的话记得趴在地上躲避，当然如果玩家研发了火箭筒的话，也可以正面将其击落。


▲有两条较为安全的路线可以过桥。

3 进入峡谷前建议先用空投补给，进入峡谷后出现岔路口，正路是走左侧，不过我们需要走的是右侧的小道，这里可以绕过正面的大部分敌人。借助右侧的棚屋与车辆躲避敌人前进，中途会有一到两名必须要解决掉的敌人。

4 从右侧的小入口进入山洞，可以看到之前的被关押者和士兵会从中央的入口进入洞窟，可以从右侧的小道继续前进，途中会有一些敌人，不过都是落单的，并不难对付。先一路向上走，之后会看到一个向下的空洞，跳下去继续前进，能够发现一面带有缝隙的墙，从小缝隙钻过去，继续向前就能见到之前的一行人，跟随他们来到一个空地，此时便可以解决被关押者周围的敌人了。空地中央有一块水塘的上方是镂空的，可以在那里将被关押者用富尔顿回收装置送回去，之后我们就能获得 Honey Bee 的准确位置，也就是在空地周围一个小缝隙之后的房间里。


▲有多条不同的路线可以进入山洞。

5 获得 Honey Bee 后返回空地，沿着水路就能走出山洞，之后会触发剧情。剧情过后“骷髅部队兵”登场，这里虽然可以选择和他们打，但是初期进行本任务时并不建议打，所以沿着进来的路线原路狂奔出去吧，跑出峡谷后“骷髅部队兵”就不会追上来了。之后从另一条路前往直升机的降落点，不过沿途还会有一个敌人的小据点，清理完后前往汇合点登机撤离即可完成任务。

目标指南

1. 取得 Honey Bee（主要目标）

2 排除骷髅部队兵（Skulls）
在游戏的初期对付骷髅部队兵可能会有点吃力，但在开发一些强力武器或是在强化 D-Walker 的加特林后，要对付这些对手也并不是那么难。

3 连同弹药一起回收 Honey Bee
正如字面意思，只要在“骷髅部队兵”出现后不使用 Honey Bee 浪费弹药对付他们，那么在过关后就能完成这个目标。

4 回收无法说话的俘虏
当玩家从西侧的降落点正常开始游戏时，一直沿大路走最早可以在山岳中继基地遇到这名俘虏，这时这名俘虏正在被几名敌方士兵押送，虽然在这里就可以将他回收，但如果稍有不慎就会触发警报。一旦俘虏被押送的车辆带离，那么最终也可以在目的地斯玛瑟要塞找到他，具体如何操作玩家可以自行决定。



5 回收位于山岳中继基地的 2 个狙击手
山岳中继基地中有 2 名狙击手敌人，他们的特征是头戴黑色棉帽，手持狙击步枪，他们的位置相对固定，一般来说第一个狙击手会位于渡过长桥前的左侧帐篷或是过桥后的左侧沙包堡垒处，第二个则在即将离开山岳中继基地的位置巡逻，只要多用望远镜观察就必定能找到他们，将他们麻醉回收后就能完成目标。



6 排除战斗直升机
当玩家接近斯玛瑟要塞后会发现巡逻的战斗直升机，建议在开发一些强力的火箭发射器后再来完成这个目标，否则你会发现手上的武器根本不伤其分毫，但是直升机却能将你秒杀。

S级评价攻略

本任务照正常流程打耗时会较长，S 级评价也较难获得。不过在后期做好一系列准备的情况下，想要拿到 S 评价还是很容易的。在任务开始前，首先确保目标据点的防空雷达车已经被破坏，这样我们就能直接在目标据点降落。其次，准备好装备了加特林的 D-Walker，用于“骷髅部队兵”登场后与它们一战。直升机直接在据点降落是会遭到敌人攻击的，所以一定要先用机炮解决掉炮台和一些敌人。降落后敌人一般已经处于战斗状态，此时需要迅速进入山洞获取 Honey Bee，这种打法很难获得不杀人奖励，所以尽可能地排除拦路的敌人是有必要的，多用爆头赚取分数。获得毒刺后迅速从山洞脱离触发剧情，之后进入与“骷髅部队兵”的战斗。本任务的“骷髅部队兵”并没有之后任务中的强力，所以对付起来并不困难，利用加特林持续输出可以快速解决，之后直接在据点中叫直升机撤离即可完成任务，过关时间大致在 7 分钟左右，加上各种奖励分 S 评价不成问题。

任务7 袭击临时会议 Red Brass

流程要点

1 本任务需要处决准备聚在一起开会的三位队长，从山路绕过路边的哨站直接前往目标区域。

2 三位队长的出现顺序是固定的，如果玩家迅速赶到目标据点，第一位队长会正好出来巡逻，并且绕到据点右侧的一个小空地上，在那里将他解决；第二位队长会从玩家过来的方向开车来到据点，同行的有两名士兵，可以趁他们下车时一起解决；第三位队长会从另一头开车到达据点，同样有两名士兵同行，采取一样的策略对付即可。

目标指南

1. 排除威亚洛村（Wialo Kallai）驻守部队的中队长（主要目标）
2. 排除夏戈村（Shago Village）驻守部队的小队长（主要目标）
3. 排除瓦克·辛德屯驻地（Wakh Sind Barracks）的小队长（主要目标）

4 回收与指挥官所在车辆同行的护送士兵，一共4名

2名乘坐吉普车往威亚洛村进发的队长，都由2名士兵护送着，只要将这共计4名护卫兵回收就能完成目标。

5 回收3位队长

回收3位队长的目标建议在完成目标6后一并完成，这样会很简单。

6 完整听完3位队长的交谈内容

在任务开始后，地图上会标记有两名队长所乘坐车辆的路线，这时玩家需要做的就是迅速往威亚洛村赶，赶在两名队长来到会议目的地前到达，要完整听完3位队长的对话，其实有一个硬性要求，那就是不被敌人察觉任何的异常，无论是会议开始前还是会议进行中，只要敌人发现一丝的可疑，那么会议就会立即中断，这样一来就不能“听完”他们的对话了。

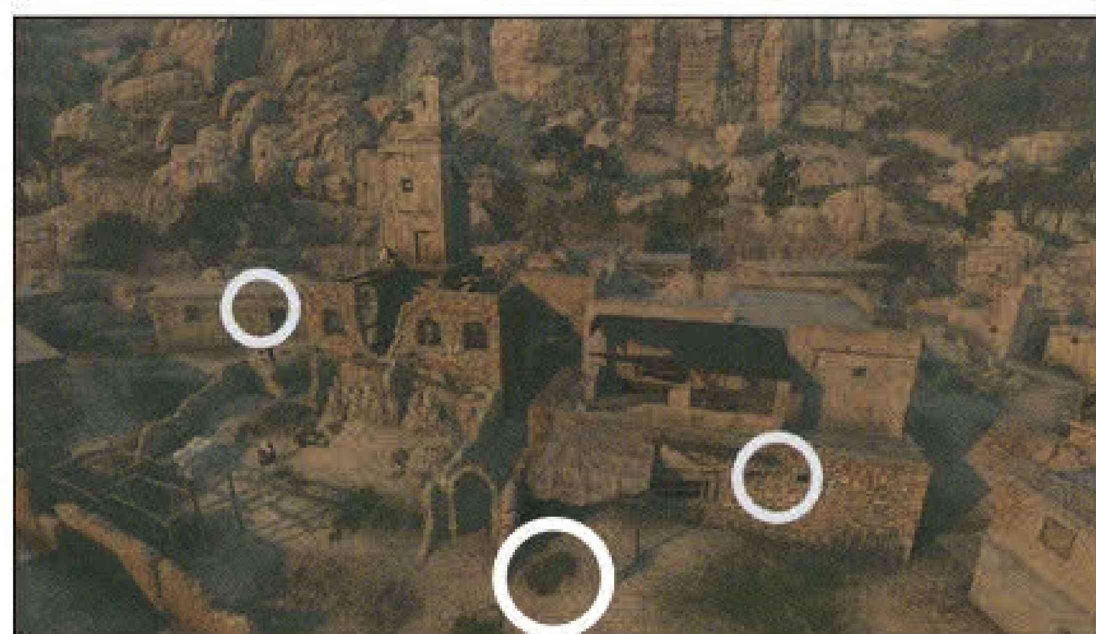
建议玩家在到达威亚洛村后，来到如图所示三名队长开会的位置提前了解地形，最推荐的方法就是升级望远镜获得窃听的功能，这样就能在对面的房顶透过墙壁偷听，减少被发现的风险，否则就只能设法靠近会议现场来偷听了。





7 回收2名被囚禁在汪迪聚落的俘虏

带上D-Dog作为伙伴，来到该据点很容易就能找到。

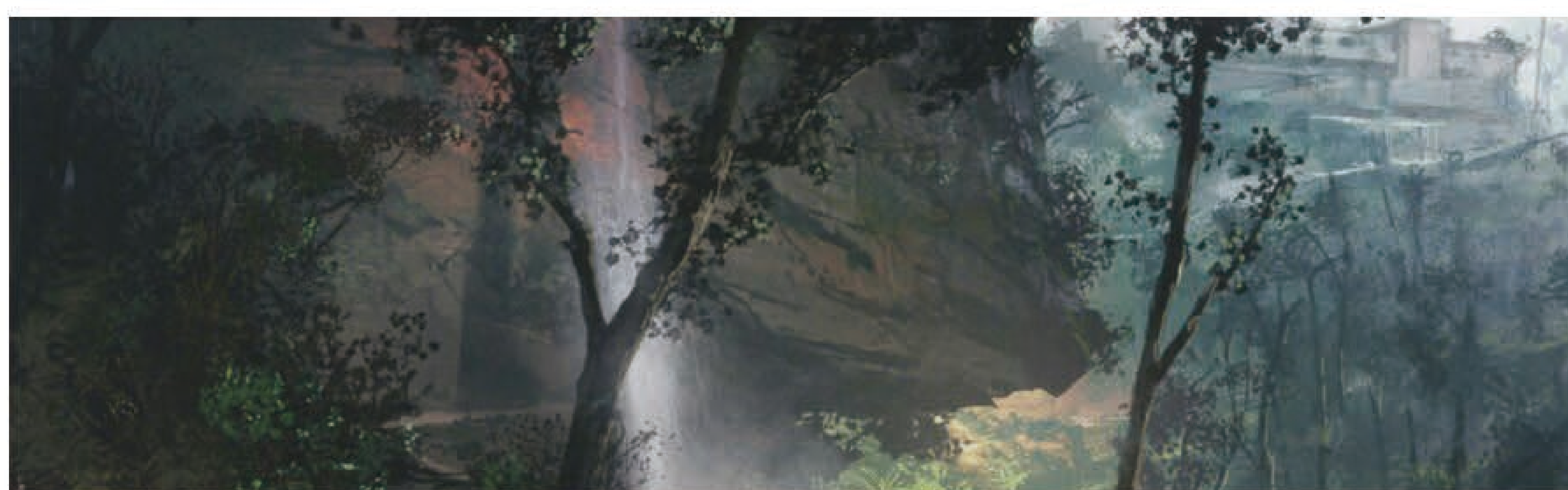


▲两名俘虏的位置如图所示。

S级评价攻略

本任务用正常打法在不被发现且行动迅速的情况下也是能获得S评价的，在重复本任务时还有一种更为简单的打法。选择南侧的降落点，由于之前已经确定了分队长的位置，可以直接在目标据点正对的山头上用带消声的伤害型狙击枪把目标分队长狙杀。如果行动迅速的话，分队长会在一个屋子门口和士兵谈话，而不是已经进入了屋子。此时便是将其解决的好时机，之后迅速撤离完成任务，一般5分钟左右完成，这样就能依靠较高的时间得分获得S评价。





! 任务8 进驻坦克大队，向东开拔 Occupation Forces

流程要点

1 本任务有三个目标，首先是获取情报，之后要破坏敌人的坦克并且处决敌军上校，因此本任务开始前必须研发并装备好 C4 与火箭筒。目标据点在一个山坡上，山坡上的每个小屋几乎都有敌人把守，正面潜入比较麻烦。据点右侧的山脚下有一条小路能够直接绕到据点的深处，中途只会遇到一到两名敌人，记得审问他们获取情报的所在位置。

2 即便错失了审问机会也没关系，情报位于据点最深处带有红色装饰的房子里，十分显眼。从之前的小道能够直接到达小屋，不过屋子外有一名士兵把守。进入屋子获得情报，就能得到上校与坦克的具体位置。



▲取得情报的小屋如图所示。

3 确认了目标位置之后就能实施破坏行动了，沿原路返回山下，目标坦克与装甲车会缓慢开过来。此时可以事先在山下的道路上设置好 C4，等第一辆坦克经过时立即引爆，这样就能炸毁第一辆坦克，之后先对付装甲车上的上校，用麻醉枪麻醉后运送回基地。此时只剩一辆坦克，直接用火箭筒对付吧，初期的火箭筒需要五次攻击才能炸毁一辆坦克，因此需要绕到坦克后方行动，每次攻击后注意换到另外一个隐蔽的地方进行攻击，将坦克炸毁后即可撤离完成任务，后期升级了富尔顿回收装置后直接用富尔顿回收装置回收车辆即可。

目标指南

1. **取得部署计划文件（主要目标）**
2. **排除上校（主要目标）**
3. **排除所有坦克（主要目标）**

4 回收上校

参考目标 7 说明。

5 在目标的 2 辆坦克与上校到达斯玛瑟要塞之前，将他们消灭 / 回收

参考目标 7 的说明。

6 回收被囚禁在撒哈莱村的俘虏

该俘虏的位置如图所示。





7 回收所有坦克

在任务开始后，其实玩家根本不需要按照游戏提示那样前往地方据点寻找敌方配



置计划资料，只要一直沿着大路往西北侧走，在经过几个小哨站后，就能发现从远处迎面而来的 2 辆坦克以及上校所在的运输卡车，在这里就可以对他们进行拦截。在这里完全不需要明刀明枪和这些坦克战斗，有一个十分简便的方法可以将他们一举回收，只要在他们的必经之路上每隔一段距离就放置一个气球诱饵（Decoy），那么当带头的坦克发现这些诱饵后，它必然会停下来一段时间并开火将这些诱饵破坏，这样一来尾随的卡车以及最后方的坦克也会随之停止，这时按照从后到前的顺序将 3 辆载具依次回收，这样就能达成这个目标并同时完成所有主要目标。

S级评价攻略

想要获得本任务的 S 评价，就不用理会第一个任务目标，直接在哨站 06 前的道路上伏击，敌人的车队会从这里经过。总共有两辆坦克和一辆卡车，全部回收是最好的方式。可以让 D-Horse 挡在路中央，玩家自己在路边伏击，敌人的车辆会在 D-Horse 前停下，此时绕到最后一辆坦克后面，由后至前用富尔顿将它们回收即可，同样可以在不被发现的情况下用 5 分钟左右完成任务。



任务9 突袭装甲部队 Backup, Back Down

流程要点

1 本任务需要在 15 分钟的限制时间内摧毁七辆敌人的装甲车，因此 C4 或火箭筒依然是必备武器。车辆的出现位置和移动路线是固定的，只有把目前地图上的目标摧毁后，下一个需要摧毁的目标才会出现。

2 沿路有不少敌人的据点，注意选择比较安全的路段实施破坏行动。沿途有许多水道是可以走的，可以用来抄近路以及躲避敌人的视线。火箭筒与 C4 都是可使用的破坏手段，但是使用 C4 不容易被发现。

3 前四辆车都会经过地图中央偏左的交叉路口，可以在那里埋伏好对付他们。

4 第五辆车直接会出现在地图北侧的道路上，想要迅速赶过去的话必须经过敌人防守最严密的一个据点，小心不要被敌人发现。这辆车原本就在这个据点中，也可以在任务开始时就潜入到该据点把这辆车回收。

5 第六、第七辆车是会同时出现的，可以找一个地方埋好 C4，然后同时将它们炸毁。

6 摧毁了全部车辆后就能撤离了，当然玩家如果没有成功摧毁所有车辆也是可以过关的，不过奖励分数会稍低。此外，如果破坏了之前的所有车辆的话，会有三辆坦克和一辆直升机进入任务地图，把它们全部摧毁是会有分数奖励的，当然难度也会比较大，建议在装备更为强力后再做挑战，而且后期还能直接用富尔顿回收装置把车辆回收到基地。



目标指南

1. 排除装甲车（主要目标）

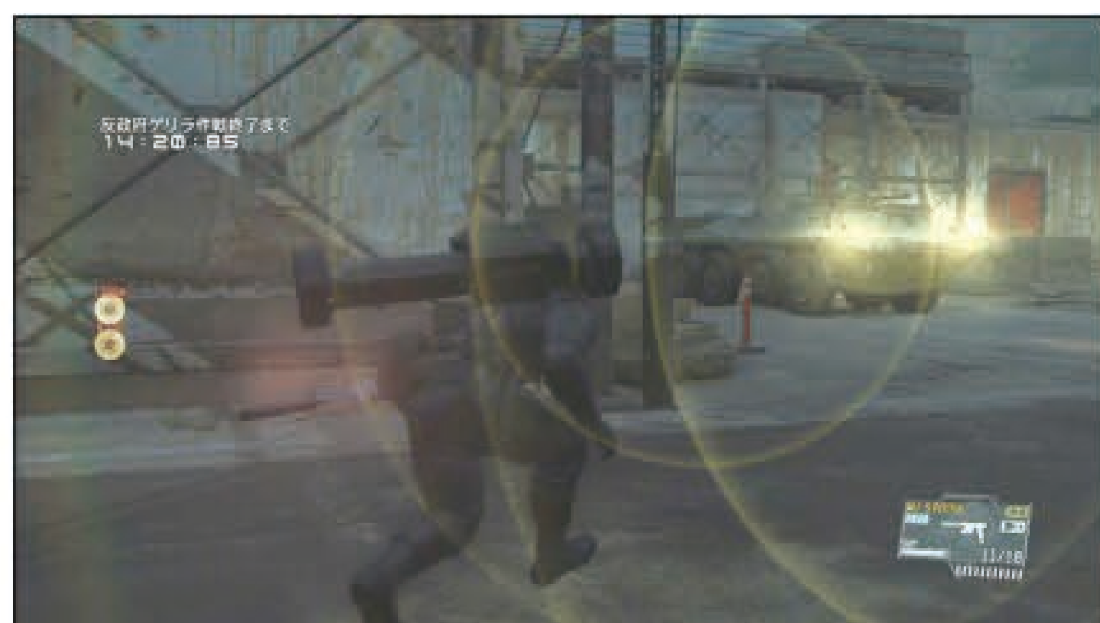
2 排除复数装甲车 / 战斗直升机

排除 2 台以上的装甲车没有一点难度，几乎是不会错过的目标。

3 在没有获得任何空投补给以及火力支援的情况下排除所有装甲车

要在不接受支援的情况下完成这个目标，必须对地雷、C4 爆炸物和火箭发射器等进行升级，并将它们全部带上交替使用，保证在弹药充足的情况下完成目标，比较推荐的武器是升级后的 CGM 25，锁定后一发就能摧毁一台装甲车，还有的就是对车辆用的 ATB-MINE 和 EMN-MINE 这种可以有效对付装甲车的地雷。如果玩家将部分装甲车以回收的方式代替摧毁的话，那么这个目标就相对容易达成，只是过程会比较麻烦。除了不接受火力支援外，如何在限定时间内排除所有装甲车也是一大难点，因为他们的出现位置相当分散，而且只有在排除了已出现的装甲车，后面的装甲车才会出现，因此要完成本目标，被发现是其次，优先考虑的是如何及时赶到这些装甲车的所在位置并迅速将他们破坏。

推荐的方法是以 D-Horse 作为同伴，然后从最北侧的降落点出击，降落后往南走潜入到雅侯・乌布补给基地（Yakho Oboo Supply Outpost）将一辆停靠在据点内装甲车直接回收，因为这是最麻烦的一台装甲车，因为如果玩家急着往南走对付其他装甲车的话，那么在摧毁 4 台装甲车后玩家根本来不及追赶这一台装甲车，将其优先回收的话就没有这种烦恼了，随后只要骑马以由近到远的原则依次将自南往北走的装甲车击破即可。



4 取得运输卡车上搬运的武器

在排除一定数量的装甲车后，一辆运载有火箭发射器 CGM 25 的运输卡车会从北侧的阿布・夏哈夫遗迹（Aabe Shifap Ruins）出现，并缓缓向南驶出，将这辆卡车截停，并爬上卡车上去取得武器即可。

5 回收装甲车

由于敌方的装甲车会不断地移动，要将他们拦截还是比较麻烦的，如目标 3 所述在雅侯・乌布补给基地（Yakho Oboo Supply Outpost）这个据点中有一辆停靠着的装甲车，开始时选择最北侧的降落点降落，直接往南走潜入这个据点将其回收即可。

6 回收在野外搜索逃跑俘虏的 4 名士兵

参考目标 7 其中一名俘虏的回收方式。

7 回收 6 名俘虏

虽然本关的本关的目标是排除装甲车，但其实在地图上有多达 6 名俘虏等待玩家救援，但是营救俘虏与排除装甲车在目的上是有所相悖的，建议营救俘虏与排除装甲车分开做，但玩家必须至少排除 1 辆装甲车，否则会导致任务失败，下面是所有 6 名俘虏的所在位置。



▲在排除 2 辆装甲车或被 2 辆装甲车撤离后，会收到一辆押送俘虏的吉普车从北侧阿布・夏哈夫遗迹（Aabe Shifap Ruins）出现的消息，将车辆拦截并回收俘虏即可。



▲在南侧飞机降落点南侧有一名在沙漠上游荡的俘虏，建议带上 D-Dog 寻找。



▲瓦克・辛德屯驻地（Wakh Sind Barracks）的地下室里有一名俘虏。



▲在地图西南边的拉玛・哈特宫殿（Lamar Khaate Palace）的其中一个集装箱牢房中。





▲在图示位置的地图南侧横断山路上，这里有 4 名士兵在追赶 1 名俘虏，将 4 名士兵全部回收还可以完成目标 6，但注意俘虏已经被抓住的话，那么当玩家被这 4 名士兵发现时，他们会马上处决这名俘虏。



▲在地图西南边的拉玛·哈特宫殿（Lamar Khaate Palace）的其中一个集装箱牢房中。

8 回收 3 辆坦克

如果在限定时间内玩家将所有 7 台装甲车悉数排除的话，那么从地图的各个方位会出现 3 辆坦克以及 1 辆武装直升机的支援，只要将这 3 辆坦克全数回收就可以完成这个目标。

S级评价攻略

本任务较为特殊，不可能快速完成，所以时间的奖励分会拿的很少，但是破坏全部十一个敌人的特殊单位就能获得 160000 的奖励分，足以获得 S 级评价，但由于本任务并没有检查点，所以行动必须十分小心。下面给出一种比较稳定的打法，首先选择雅侯·乌布补给基地（Yakho Oboo Supply Outpost）北侧的降落点降落，降落点旁的公路是前七辆车的必经之路，可以在这里守株待兔。由于不能触发战斗警报，所以仍然要采取用马拦车然后绕后回收的打法。需要注意的是，回收完第五辆车后，会有一辆运输车从北侧驶来，必须先把这辆车破坏或回收（解决掉驾驶员也可），第六与第七辆车才会登场，注意卡车上能够获得一把 CGM 25。用这种打法时间上可能会有点吃紧，所以最后两辆车出现后如果玩家觉得时间来不及了的话，也可以选择主动出击，必须在 15 分钟的倒计时结束前破坏全部七辆车，这样敌人的增援才会出现。敌人的增援为三辆坦克和一架直升机，坦克依然可以用绕后回收的方式对付，而直升机必须用火箭筒打，推荐用带锁定连发功能的 CGM 25 来对付。把全部单位破坏或回收后利用直升机撤离，此时就能拿到 160000 的奖励分，没有太多扣分点的话必然能获得 S 评价。此外，如果不在本任务使用空投补给的话，还能获得额外的分数加成。

任务10 没有故乡的囚人 Angel With Broken Wings

流程要点

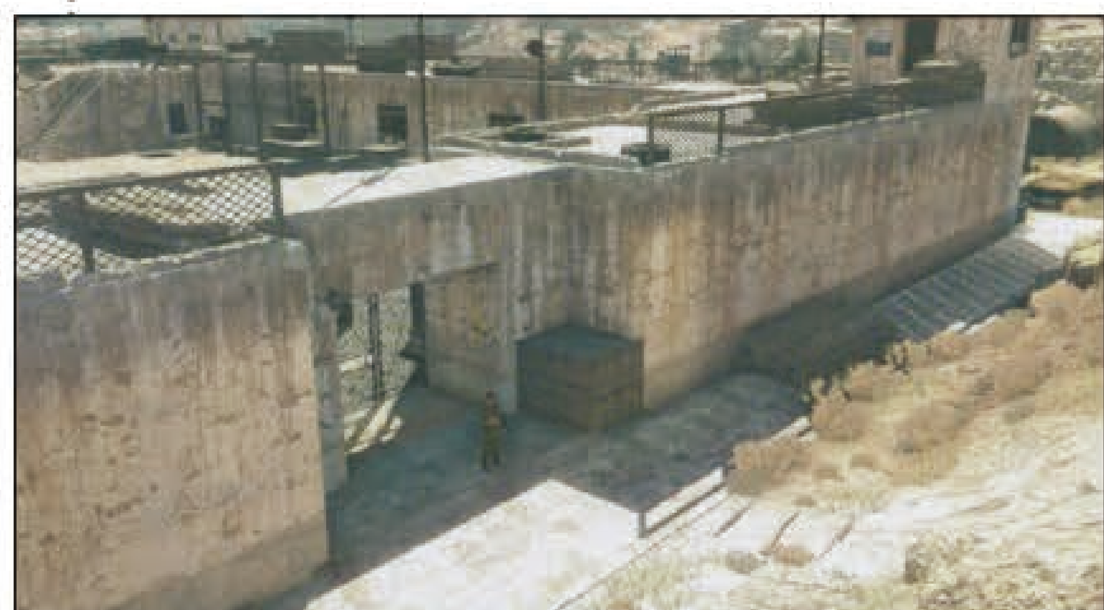
1 本任务需要解救一个名叫玛拉克（Malak）的人质，任务目标虽然明确，但是过程并不简单，完成本任务的方法也不只有一种，笔者将列举一种较为安全且简单的完成方法。

2 在据点执行任务时建议携带 D-Dog 作为同伴，它能够帮我们标记周围的敌人与需要解救的人质，用来完成次要目标十分方便。首先来到第一个目标据点，能够看到玛拉克正被押上一辆巡逻车，先不管他们。前往据点深处最大的建筑，在第二层与第三层都能发现人质，把他们带到第三层的露天区域就能用富尔顿回收装置送走，此时会发现救的人质并非玛拉克，目标据点切换为任务区域的另一个据点。



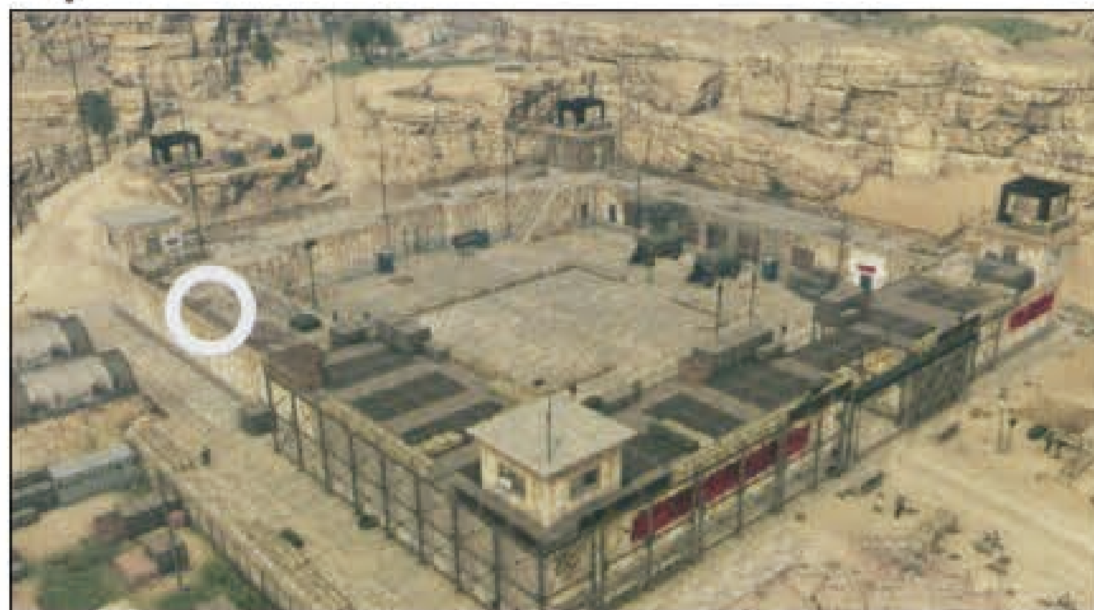
▲护卫玛拉克的装甲车会在这座桥上为过路的羊让路，这里也是一个救下玛拉克的好时机。

3 把同伴切换为 D-Horse 赶路来到另一个目标据点，这个据点四周围着高墙，并且有重兵把守。进入据点的方法不止一种，这里给出一种较为安全的办法。过了桥后左转进入一个围栏围起来的区域，到深处向上爬，之后向右绕到高处，此时可以轻松用麻醉枪解决掉据点高处的敌人以及看门的敌人。继续往高处走，之后可以直接跳到据点的高台上，沿路下行即可进入据点，此时可以先解决掉据点内部的巡逻兵。下楼后往对面走，走到尽头右转进入室内，注意室内会有敌人，解决后往深处走，会发现玛拉克与一名看守他的士兵，趁士兵在拷问玛拉克时通过门缝用麻醉枪射击，之后即可救出玛拉克。



▲从后门进入据点是最保险的选择。

4 由于之前有一名看门士兵已经被麻醉，我们直接能从最近的门离开据点。需要注意的是，玛拉克无法被富尔顿回收装置送回基地，只能通过直升机运送，离我们较近且较安全的降落点位于据点的东南侧，可以骑马前往，沿路会有把守的士兵，由山路走比较安全。



▲玛拉克被关押的位置如图所示。

目标指南

1. 回收被俘虏的圣战士玛拉克（主要目标）

2 回收护卫装甲车

没有难度的目标，如果仅仅是要完成这个目标的话，在关卡开始后直接上前回收并马上回到 ACC 即可。

3 回收 3 名被囚禁在拉玛・哈特宫殿（Lamar Khaate Palace）的俘虏

回收这几名俘虏的关键在于迅速，因为这几名俘虏会随着时间逐个被敌人处决，只要在他们被处决前带上 D-Dog 寻找他们的位置后迅速回收即可。



▲第三名俘虏被囚禁在图中的小屋内，需要开锁后才能进入。

4 回收 2 名被囚禁在雅侯・乌布补给基地（Yakho Oboo Supply Outpost）中的俘虏

带上 D-Dog 找到这两名俘虏的位置回收即可。



▲ 2 名俘虏的具体位置如图所示。

5 完整听完运送吉普车司机与玛拉克的对话

要听到这段对话，必须要让玛拉克的押送到达终点，也就是说要让敌人把玛拉克押送到北侧的雅侯・乌布补给基地，在关卡一开始靠近拉玛・哈特宫殿触发玛拉克运输车辆的移动后，这时无视目标车队的移动，直接奔向雅侯・乌布补给基地，并潜入到图示的围墙顶部等待车队的到来，当车队到来后，司机在与敌兵简单闲聊后，会将玛拉克押送到玩家所在房顶正下方的房间内，这时只要继续趴在这个房顶，就能听完司机与玛拉克的对话。



S级评价攻略

本任务要获得 S 评价就需要迅速救出玛拉克完成任务，可行的方法之一是直接潜入最初的据点救出玛拉克，不过据点守卫森严，难度可能较高。最简单的方法就是借助 D-Horse 在押送玛拉克的车子没有开离最初据点前在他们的必经之路上伏击，利用 D-Horse 堵住道路，待吉普车和装甲车停下后优先回收装甲车，之后放倒吉普车上的敌人，救出玛拉克后迅速借助直升机撤离，基本可以保证在5分钟以内完成任务。



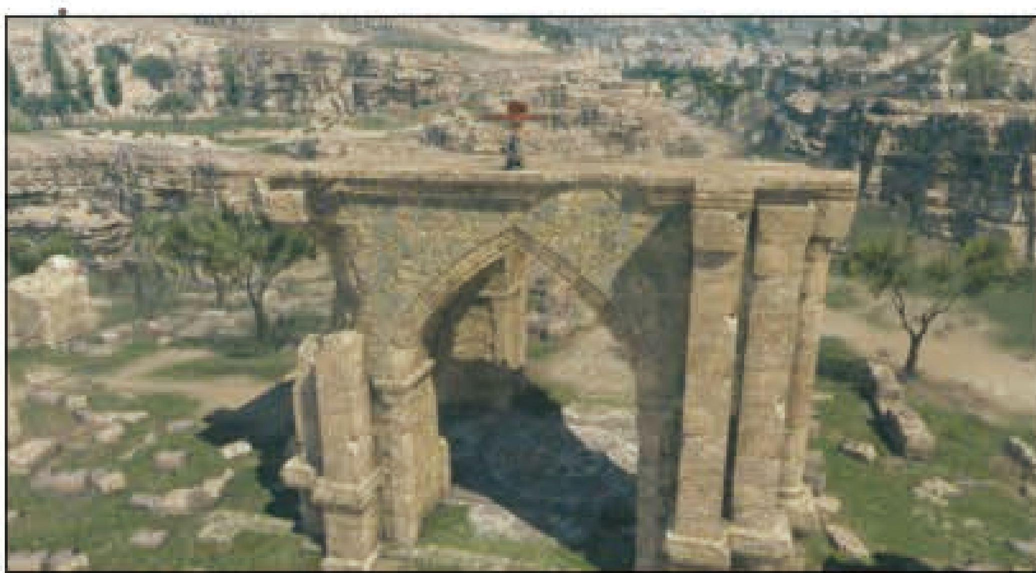
任务11 无声的暗杀者 Cloaked in Slience

流程要点

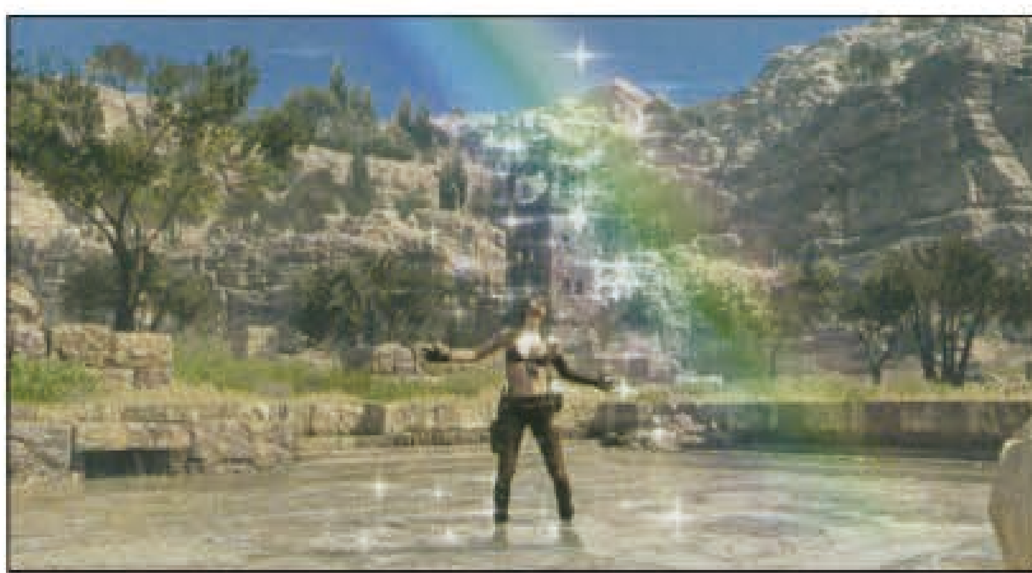
1 本任务是与静寂（Quiet）的BOSS战，属于比较特殊的任务，不能直接从任务列表中接取。玩家首先要执行一个名为“与艾默里奇接触（Make Contact With Emmerich）”的支线任务，执行任务时会经过阿布·夏哈夫遗迹（Aabe Shifap Ruins），在这里会触发遭到静寂狙击的剧情，之后进入本主线任务。

2 本任务有两种应对方法，一种是直接跑到区域的另一侧逃离区域，想要躲避静寂的攻击并不困难，在其瞄准时屏幕上会出现白色的提示，此时只需迅速跑动或者飞扑即可。不过逃离目标区域并不算完成该任务，玩家仍然需要与静寂正面对抗。

3 由于静寂使用的武器为狙击步枪，因此与其对抗也最好使用狙击枪（Snipe Rufile），条件允许的话也可以尝试直接用麻醉狙击枪将其麻醉。静寂的洞察力很敏锐，玩家只要一旦离开掩体就会被瞄准。好在她的位置较为固定，只有被攻击才会转移位置，因此可以在场地中来回跑动与其周旋。首先用望远镜标注其位置，之后再借助掩体找准机会对其射击。由于瞄准的同时一般也会被静寂瞄准，因此一定要动作迅速。


▲静寂的初始位置如图所示。

4 每当击中静寂后，她就会快速移动到另一个位置，此时能够根据她脚下扬起的沙尘来判断她的移动方向。如果不慎失去了她的位置，可以通过她发出的歌声判别她的位置。有时她可能会到水中让皮肤吸收水分，此时可以冲上去对她使用CQC。将其血槽或耐力槽打空后，她会躺倒在场景中央，前往触发剧情，玩家可以选择直接杀死她或是将她带回基地。当然，不将她带回基地的话，后期的某些任务是无法触发的，所以还是选择不杀会比较好。


▲静寂在水中吸收水分时是对她进行瞄准的好时机。

5 除了正常打法外，静寂还有一种极为简单的特殊打法，那就是在标记了其所在位置后用空投物资砸她，这样很快就能将其耐力槽砸空，并且还能达成次要目标。

注意点

如果玩家在后续的任务中触发了静寂离队的剧情，那么本任务也是让静寂回归的惟一方法。方法十分简单，那就是重新游玩本任务7遍，这样静寂就能重新归队了。

目标指南

1. 击倒静寂（主要目标）
2. 决定如何处置静寂（主要目标）

3 不使用致命性武器便制伏静寂
参考目标4。

4 以枪械火器以外的攻击制服静寂
有一个方式可以一次性完成所有的任务目标，而且十分简单粗暴，在战斗开始后，在躲避静寂攻击的间隙用望远镜确定其所在的位置，然后呼叫空投物资落下在她所在的位置，这样一来空投物资会直接砸在她的头上，如此2个回合她就会被击倒，而且所有4个任务目标都会完成。



S级评价攻略

普通难度下本任务的S级评价十分好拿，直接采取空投砸晕的方式即可，一般来说砸两到三次就能把静寂的耐力槽砸空，之后前往指定地点触发剧情并撤离。建议在晚上行动，方便判断静寂的位置，5分钟内便可完成任务。

支线82 与艾默里奇接触 Make Contact With Emmerich

流程要点

虽然是一个支线任务，但这个任务是触发任务11与任务12的重要支线。目标据点的守卫森严，敌人的视野广阔，不过入口的右侧能够借助油桶一路爬上建筑物，这样就能避开大部分正在巡逻的敌人。一路沿着右侧走，借助梯子爬上第二栋建筑物，爬到最高处后优先解决对面高台上的守卫，之后一路潜行就能到达目的地了，剧情过后触发任务12。




▲前往艾默里奇所在处的安全路线如图所示。


▲目标房间的门是上锁的，玩家也可以选择通过房子侧面的窗户进入屋内。

任务12 背叛嫌疑 Hellbound

流程要点

1 本任务紧接在支线“与艾默里奇接触(Make Contact With Emmerich)”后触发,解决掉两个巡逻的守卫后,爬上右侧的高台获取艾默里奇博士(Emmerich)的位置。之后从该据点撤离,撤离时也要注意不被敌人发现,可以选择从返回方向的右边撤离,之后前往下一个目标据点。


▲情报所处位置如图所示


▲撤离据点的可选按全路线如图所示

2 与艾默里奇接触被关在一个规模庞大的空军基地中,基地中比较麻烦的敌人是狙击手与步行机甲(Walker Gear),空中也一直会有战斗机巡逻,因此一定要标注好敌人的位置,并且规划好路线再开始行动。


▲狙击手通常位于屋檐上,优先解决他们可以让行动轻松不少。

3 绕过入口处的瞭望塔后走右侧的山路,这样就能直接进入基地内部。沿路从桥下通过,之后爬上一个灰色石质建筑,干掉上面的敌人后从屋顶的空洞跳入建筑中,在从门口绕出去。目标就在编号为03的建筑中,此时就只隔着一条马路了,不过这里守备森严,对面建筑上还会有狙击手,建议全程匍匐并缓慢地接近目标建筑。入口在建筑的右侧,门口会有两名守卫,可以爬到高处从背后用麻醉枪偷袭他们。

4 进入建筑后救出艾默里奇博士,剧情后坐上步行机甲脱离。选择一条敌人较少的路线,虽然机器人的火力很足,但被敌人集火也会是一件麻烦事。

5 到达入口处触发剧情,萨赫勒猿人(Sahelanthropus)登场,这也是第一次与它的对决。任务目标是带着艾默里奇博士到达直升机降落地点并且撤退。BOSS的体型巨大,不过火力并不是特别凶猛,行动也较为缓慢,可以直接背着艾默里奇博士快速向外跑,建议骑上D-Horse前往降落点。任务区域有两个降落点,如果在一个降落点被BOSS发现,导致直升机无法降落,就立刻在菜单中指挥直升机前往另一个降落点,并且骑马迅速赶过去,注意BOSS还会发射扫描装置,注意不要被发现。成功坐上直升机后,BOSS会向直升机发起攻势,此时只要用直升机的机炮疯狂攻击就能把BOSS击退。

目标指南

1. 与艾默里奇博士接触(主要目标)
2. 回收艾默里奇博士(主要目标)

3 回收3架中央基地营区的步行机甲(Walker Gear)

中央基地营区中一共有3台敌方的步行机甲在巡逻,2台靠近基地的入口位置,而另外一台则在艾默里奇所在碉堡的周边巡逻,要回收它们必须在后方将驾驶员排除,正面突击是绝对不可行的。

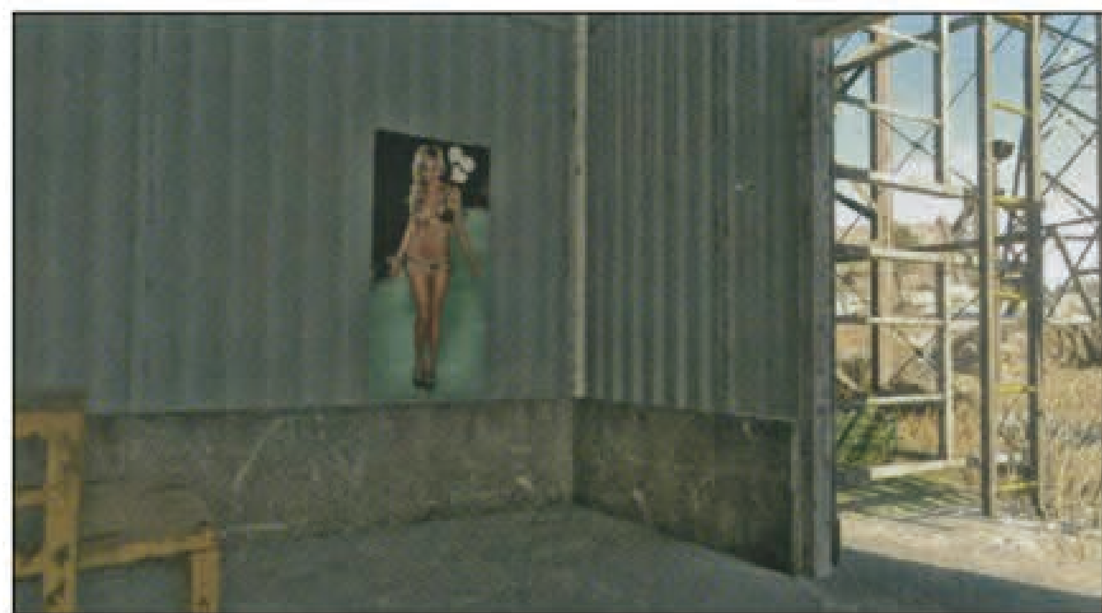
4 在艾默里奇博士毫发无伤的状态下将其回收

这是本关中最难的一个目标,其要求在遇见艾默里奇后直到本关结束艾默里奇都不能受到任何的伤害,前半部分逃出基地时只要不被基地内的士兵发现就没有问题,问题在于后半部分面对MG时,必须保证在逃跑的过程中也不受到伤害,而这个过程中最难的部分在于剧情过后刚刚直面MG时,这时很容易被它的乱枪扫射击中艾默里奇,只要前半部分逃跑没有受到攻击,那么狂奔到山头将其躲开后就相对简单了,最后再在不被发现的情况下将艾默里奇带上飞机即可,如果过程中听到艾默里奇的惨叫,那就代表他被击中了,这时就果断读档重来吧。

5 在中央基地营区获得海报写真女星(直版)

如图所示位置是一个机库,在一处入口的旁边有一张泳装美女的海报,取得即可。





6 在中央基地营区取得开发蓝图

如图所示位置是一个碉堡的入口,进入碉堡后在一处货架上可以找到开发蓝图。



S级评价攻略

由于本任务的剧情较多,重复游戏的时候不能自由选择降落地点,所以没有什么特别的捷径,只能在熟悉任务流程的前提下尽可能做到快速而且不被人发现。在初始地点获得情报后迅速从第一个据点脱出,推荐走左侧房子后面的小路,但也要注意周围的敌人,即便是利用反射时间来麻醉他们也是可行的。中途一定要用D-Horse赶路,不要把时间浪费在路边的小据点上。艾默里奇博士所在的空军基地很大,熟悉地形的话直接往03号机库前进,惟一需要注意的是安插在房顶上的敌方狙击手,建议匍匐前进。救出艾默里奇博士后建议利用步行机甲从左侧脱出。BOSS出现的剧情过后一定要迅速让直升机前往较远的一个降落点,然后骑马赶过去,这样才能以最快速度撤离,一般把时间控制在10分钟以内就能获得S,当然前提是不要触发敌人的战斗警报。

任务13 笼罩在漆黑之中 Pitch Dark

流程要点

1 本任务开始战场转移到了非洲的安哥拉，目标有两个，分别是破坏油水分离器以及关闭输油泵，这两个目标都在同一个基地中，完成顺序并未限定，但由于破坏油水分离器会引起敌人的注意，所有还是优先完成关闭输油泵的目标比较妥当。

2 降落地点距离目标据点有一段距离，必定会途径一个村庄，这里的敌人并不多，而且有宝石和资源可以搜刮，建议先清扫一下。村庄里会有少年兵，注意是无法对他们使用CQC和杀伤性武器的，也不能用富尔顿回收装置把他们送回基地，想要带走他们，需要等到后期研发出儿童富尔顿回收装置才行。如果想直接通过村子的话，可以在下了山坡后沿着右侧前进，这样就能避开不少敌人。

3 目标据点的规模很大，戒备也很森严，冒然闯入很容易被发现。建议从基地南侧的正门进入，之后走到左侧的黄色油管区域，通过带锁的门就能看到油水分离器，在分离器旁设置C4后先不要引爆，从另一侧的铁门继续向另一个目标所在地前进，输油泵的开关在中央建筑三楼的房间里，沿着楼梯向上很容易就能找到。

4 关闭输油阀后直接撤离，之后引爆之前设置的C4。此时敌人会有增援驾驶步行机甲赶来，如果已经炸了雷达车的话，可以直接叫直升机到基地降落，不过需要尽量排除掉降落点周围的敌人。


▲送油帮浦的开关


▲油水分离储藏槽的具体位置如图所示

目标指南

1. 关闭送油帮浦（主要目标）
2. 摧毁油水分离储藏槽（主要目标）

3 回收4名在玛萨村（Bwala ya Masa）受训的少年兵

玛萨村是本关中第一个来到的村庄，这里有4名少年兵，而根据任务时间的不同，他们有可能在受训，有可能在最初的屋子群的其中一间中睡觉，但需要注意的是，如果在这个据点中触发一点点的异样，哪怕是听到一个成年士兵倒地的声音，他们都会立即作鸟兽散，因此潜入时要加倍谨慎。另外要将他们直接回收的话，需要升级出儿童富尔顿回收装置，否则只能呼叫飞机挨个将他们带离了，可以利用村子北侧的运输车来运输这些少年兵。




▲少年兵的撤退路线如图所示。

4 在恩芬达油田（Mfinda Oilfield）遭到封锁前离开战斗区域

难度很高的一个目标，当玩家炸毁红色油罐时，会触发敌方的步行机甲部队增援的剧情，这个目标要求的就是在这些敌人到达恩芬达油田之前离开战斗区域并完成任务，玩家需要先在目标2的红色油罐放置炸弹，然后来到建筑顶层先关闭油泵。接下来就是这个目标的关键，这时跑到油田外西南方的山崖处，骑上D-Horse沿朝南跑上一段路再引爆之前放置的C4完成主线目标并触发剧情，如果之前保证是骑在马上引爆的话，那么剧情过后玩家仍然在马上，最后全速往南侧移动在增援到达之前离开战斗区域完成任务即可。

5 在被烧毁的村庄中回收动物肉垂秃鹰（Lappet-faced Vulture）

图示位置是一座被烧毁的村庄，在这里会有不少的肉垂秃鹰在盘旋，它们会时而落在烧毁的房屋上，用麻醉枪麻醉并将其回收即可，如果有捕兽夹（Capture Cage），那么事情会变得简单不少。



6 回收4台封锁恩芬达油田周边的步行机甲

这是与目标4从原则上相悖的目标，目标4要求的是尽快撤离现场，而目标6则是将这些增援部队共计4台的步行机甲回收，但是这些增援的步行机甲并不会进入恩芬达油田，而是待机在据点周边如图所示的2个位置，只要找到这些步行机甲并回收即可。



S级评价攻略

本任务也不能随意选择降落点，因此最初的村子是必须经过的，想要追求S的话这里一定要迅速，不要招惹村子里的敌人。经过村子后迅速赶往目标基地，之后的潜行路线可以参考上文中的流程指引。依然建议优先关掉油泵，之后再炸掉油罐，这里一定要先把防空雷达车炸掉，这样就能直接让直升机在基地停留。不过需要注意的是，如果玩家在炸油罐前就把直升机叫来了，那触发剧情后直升机会处于没被呼叫的状态，所以这里直接把油罐炸掉后再叫直升机即可。



任务14 通用语言 Lingua Franca

流程要点

1 本任务的目标是救出一名代号为子爵（Viscount）的俘虏，不过其位置是不确定的，要通过偷听口译员与审问官对俘虏的审问来获取情报。通过的方法有很多种，按照正常方法十分耗时，但是用简单的方法能够在短短几分钟内过关。

2 如果是白天进行该任务的话，我们可以经历全部四名俘虏的审问过程，口译员的位置是已知的，只需用望远镜标注出来，之后慢慢跟着他即可。前面三名俘虏并不是我们的正确目标，而第四名俘虏的审问在晚上才会开始，可以用幻影雪茄（Phantom Cigar）让时间流逝到晚上，之后前往口译员所在地点，待审问完后救出人质，之后撤离即可完成任务。

3 如果不用达成次要目标的话，可以直接用幻影雪茄让时间流逝到晚上，之后跟随口译员前往审问地点救出俘虏。当然，还有一种更简单的方法，那就是随意审问一名敌兵，会获得一个情报的所在位置，前去获取情报后，就能得知俘虏的位置了，而目标俘虏白天的位置是离敌人据点最远的一个位置，前去救出后脱离即可过关。知道了正确位置后，再次进行任务时就能直接前去救出俘虏过关了，下面会给出白天俘虏的正确所在位置。



目标指南

1. 找到南非口译员（主要目标）
2. 找到子爵（主要目标）
3. 回收子爵（主要目标）

4 借由情报档案查出所有4名俘虏被囚禁的场所

这个情报档案位于关押第3名俘虏的大据点正中央一个木制的房屋内。


▲情报档案所在的屋子如图所示。



5 回收被囚禁在基济巴营区（Kiziba Camp）的3名俘虏

这3名俘虏就是除主要目标子爵外的所有3名俘虏，按照口译员审问的顺序将他们被处决前逐个救出即可。

6 回收基济巴营区的所有4个资源集装箱

基济巴营区包含了一个大据点以及一个小据点，它们各自都在明显的位置放置有2个集装箱，在游戏的描述中玩家只需要回收1个集装箱，但实际上要将所有4个集装箱都回收才能完成这个目标。但是，有部分玩家反映即使回收了所有4个集装箱都无法完成目标，而这个BUG的触发原因未明。

7 听完对4名俘虏的逼供过程

要听完所有4名俘虏的逼供过程，必须全程跟随着目标口译员且完全不引起敌人的警觉，哪怕只是一点点的异样引起敌人的巡逻加强，口译员最终都会保持警戒状态而放弃审问第4名俘虏子爵。另外，强烈建议玩家将这个目标与回收俘虏的目标5分开做，否则极其容易引起敌人的警觉。

推荐的行动时间为1800，第1名俘虏比较简单，只要在开始后一直步行跟随口译员来到一个小帐篷之下即可，之后口译员与随行的士兵会驾车前往另一个较大的据点，同时对第2和第3名俘虏进行审问，这里的士兵众多，如果稍有小动作都很容易让敌人察觉，因此建议用望远镜在远距离偷听对话。完成第2、第3名俘虏的审问后，口译员会回到原来小据点中的一间小屋中等待最后一个俘虏子爵的到来，这时玩家必须注意不要离这个屋子太近，否则很有可能触发一个BUG，具体为押送子爵的士兵会一直留在房间，导致几个人站在房间半天而不进行审问的情况，推荐在如图所示的房顶处等待，一切正常的话，子爵与押送他的士兵会率先到达，拷问士兵和口译员会随后到达。



S级评价攻略

本任务想要获得S评价非常简单，目标俘虏的位置是固定的，因此可以完全无视跟随军官审问俘虏们的流程，直接前往目的地救人后撤离，速度快的话2分钟内就能完成任务。注意晚上这名俘虏有可能被拉去审讯，所以建议在白天进行此任务，俘虏的具体位置可以参考上文中的流程指引部分。



! 任务15 赤道的步行机甲 Footprints of Phantoms

流程要点

1 本任务需要破坏四台步行机甲，如果有提升过富尔顿回收装置等级的话，可以考虑用富尔顿回收装置把这四台机器人运回基地。当然，如果等级不够的话，直接用C4炸掉吧。

2 不管次要目标的话，任务整体难度不大。据点的左右两侧的山路都能上山，可以选择一条敌人较少的路走。装甲都位于目标据点的山间，左右各两台，它们周围各会有两到三名敌人把守，不过用麻醉枪解决问题不大。每台装甲旁只需放置一块C4，四块C4正好够炸完四台。放置完成后，可以先叫直升机在山顶的降落点等候，然后一边朝山顶跑一边引爆炸弹，之后撤离即可完成任务。如果玩家的富尔顿回收装置已经升级过了的话，也可以选择直接回收装甲过关。



▲直接绕上山顶，用火箭筒进行轰炸也是一个不错的战术。



▲如果能够把吉塔地村遗址的雷达车炸掉的话，就能尝试直接选择在此地进行空降，并且用加特林机炮直接破坏4台步行机甲来完成任务。

目标指南

1. 排除所有步行机甲（主要目标）

2 回收被囚禁在吉塔地村遗址（Ditabi Abandoned Village）的2名俘虏

带上D-Dog很容易就能找到2名俘虏的位置。





▲两名俘虏的具体位置如图所示。

3 回收所有步行机甲

以回收的方式代替破坏即可，不过要注意先排除附近的敌人。

4 在吉塔地村遗址采集1棵黄花毛地黄【igitalis(lutea)】

这棵植物位于如图所示的位置上，这个位置位于吉塔地村遗址顶部大岩石的另一侧，还是比较容易发现的。



5 在吉塔地村遗址回收卡车

目标卡车就停靠在吉塔地村遗址的山脚下，十分显眼。



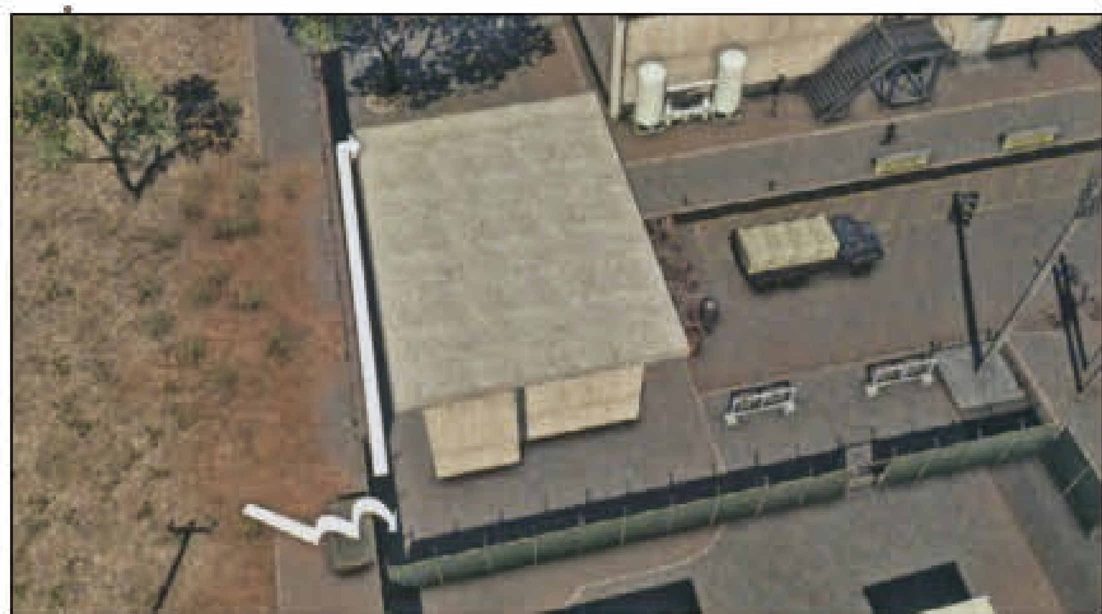
S级评价攻略

想要获得本任务的S级评价也十分简单，在不被发现的情况下上山，麻醉掉四周的守卫后把目标的四台步行机甲全部回收，之后直接从山顶撤离即可，同样5分钟内完成任务，普通难度下毫无难度可言。

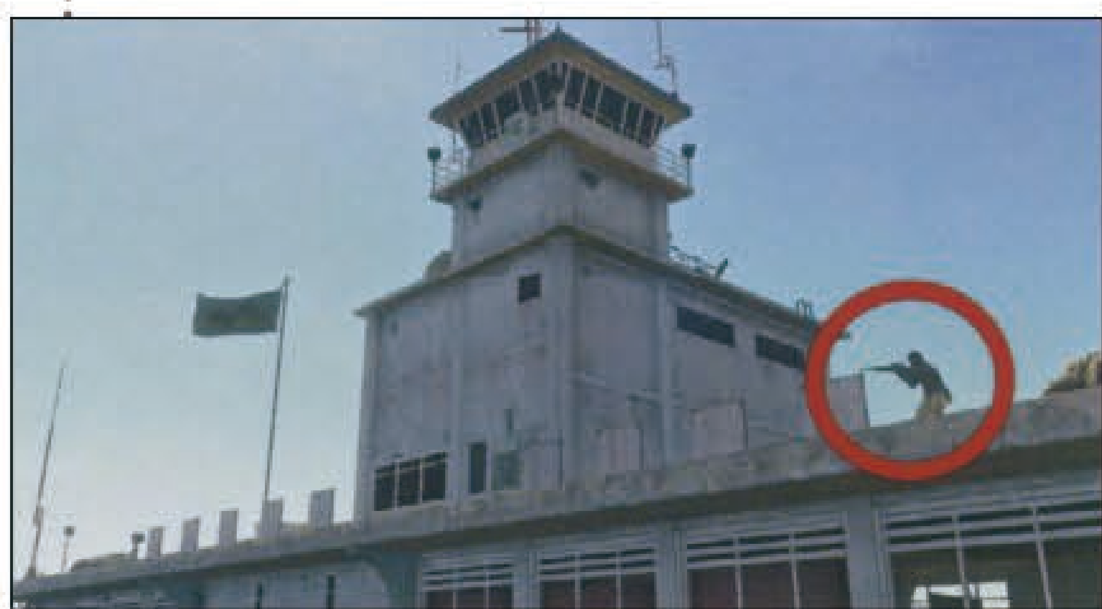
任务16 卖国的车队 Traitors' Caravan

流程要点

1 本任务的目标是截获一辆运输卡车，卡车会受到坦克的护送，因此要准备好 C4 和火箭筒。首先前往第一个目标据点，清理完敌人后在帐篷内找到关于卡车行进路线的情报，之后前往诺瓦·布拉加机场(Nova Braga Airport) 左侧路段，这里会有一些镇守道路的敌人，优先处理掉，之后等待目标车辆出现。



▲如果你赶到机场的速度够快的话，卡车仍会停留在机场中，用如图所示的方式接近它，之后就能直接迎来 BOSS 战。



▲机场的建筑顶上会有狙击手，建议用狙击枪把他们清除。

2 可以在道路上优先放置好 C4，可以用来对付卡车前方的坦克，之后再用火箭筒对付卡车后方的坦克。之后与卡车保持一定距离，并慢慢跟在后面，卡车会在编号为 12 的小据点处停下，此时靠近会触发剧情，骷髅部队兵再次登场。

3 开始时骷髅部队兵处于未发现玩家的状态，而我们的目标是将卡车截获，如果玩家此时已经将富尔顿回收装置升级到 Cargo 2 的话，就只需要在远处投掷弹夹引开他们，之后再用富尔顿回收装置把卡车运回基地即可撤离。不过注意据点中的士兵也会被控制，不能被他们发现，用麻醉枪来对付他们吧。



4 虽然不推荐正面战斗，但是以玩家目前的实力，想要和骷髅部队兵正面对抗也是可以的，不过难度比较高。骷髅部队兵在血量较少的状态下会石化，此时血槽上会多出一层护甲值，将护甲值打空才能对其造成伤害。此外，他们还会对玩家投射巨石，不慎被命中的话会被秒杀。骷髅部队兵的行动速度极快，因此玩家也需要在战场上与他们迂回，尽量在有持续弹药补给的情况下速战速决吧。

目标指南

1 找出护卫部队（装甲车）
参考目标 2

2 找出运输卡车
目标 1 和 2 都是基本不会错过的，只要看见车队就将他们简单用望远镜标记一下即可。

3. 回收运输卡车（主要目标）

4 至少击倒保卫卡车的 1 名骷髅部队兵
只要靠近目标卡车，必定会触发骷髅部队兵出现的剧情，使用升级了加特林的 D-Walker 来对付这些骷髅部队兵有奇效，只击倒其中 1 人的话并没有什么难度。

5 回收运输卡车的驾驶员
回收运输卡车驾驶员的难点在于如何在骷髅部队剧情触发后将其回收，因为骷髅部队出现后周围的所有士兵会丧尸化，如果不将骷髅部队全灭的话是无法将驾驶员回收的，与目标 4 介绍的方法一样，利用 D-Walker 的加特林可以轻松对付。

6 从情报文件中得知护卫部队的行进路径
情报文件位于直升机中央降落点旁边的哨站 14 的其中一个帐篷内，稍微留意就能找到。

7 完整听完运输卡车的驾驶员与据点士兵的对话
卡车驾驶员与据点士兵的对话一共有 3 段，触发的时间点分别为卡车在诺瓦·布拉加机场出发前、到达地图上标记为 12 的据点时，以及最后到达基济巴营区 (Kiziba Camp) 时，建议任务开始后就直奔诺瓦·布拉加机场，赶在其出发前到达图示位置将车辆悉数标记并用望远镜偷听这第 1 段对话，后面的两段对话由于卡车会明显停下来并且司机会下车移动，只要仔细观察就不难错过，只要保持全程不被发现，在基济巴营区听完第 3 段对话后就能完成这个目标。就算被发现也无需担心，这个目标并不需要一气呵成，读取上一个检查点重来即可。



8 回收 3 名零风险保安 (Zero Risk Security) 的士兵
这几名安保士兵会在图示的位置等待运输卡车的到来，只要在卡车经过之前到达这里并将他们 4 人中的 3 人回收即可完成目标。



S级评价攻略

本任务的正常流程较为麻烦，想要获得 S 评价的话就要省去点步骤，开场后不要去获取情报，直接前往目标卡车始发的机场与卡车接触触发骷髅部队兵登场的剧情，之后把他们引开，把卡车直接回收后撤离即可。当然，玩家要是想和骷髅部队兵作战也是可行的，依然用简单粗暴的 D-Walker 和加特林来对付即可，预计用时 5 分钟左右。



任务17 遭到囚禁的谍报员
Rescue The Intel Agents

流程要点

1 解救两名俘虏的任务，两名谍报小组人员分别位于不同的位置，不过大致的位置会在地图上标出，所以难度并不算大。在北侧的降落点降落，首先前往基济巴营区（Kiziba Camp）北边的树林寻找第一名谍报小组人员。树林附近会有不少敌人，由于谍报小组人员是逃跑到树林的，所以敌人的搜查队也会赶来，他们有全身装甲，麻醉枪不能起作用，建议悄悄从背后接近并用CQC对付。在树林里能找到谍报小组人员的通讯器，得到他就在附近，然后在指定范围内搜索，能够在一块石头后面找到他，直接用富尔顿回收装置送回去吧。



▲第一名谍报小组人员会躲在此块石头后面。

2 第一名谍报小组人员会把另一名谍报小组人员的具体位置说出来，其位于基济巴营区右下角（关押犯俘虏的地方）附近的地窖里。基济巴营区有重兵把守，行动的时候需要谨慎，注意据点中有一些不会动的敌人是由气球假扮的，不要在他们身上浪费麻醉枪弹药。



▲第二名谍报小组人员所处地窖如图所示。

3 救出第二名人质后，由于他身受重伤无法用富尔顿回收装置带回，所以只能将他背到直升机上，建议玩家优先炸掉据点内的防空雷达车，这样就能直接让直升机在据点附近降落，撤离之后任务完成。

目标指南

1. 回收往基济巴营区北侧树林逃离的谍报小组人员（主要目标）

2. 回收被囚禁在基济巴营区的谍报小组人员（主要目标）

3 回收2名CFA干部

2名CFA干部位于地图正中央的小据点，这个小据点在一个哨塔下方停靠着一辆吉普车，在任务开始一段时间后，会听到米勒从无线电中告知有2名CFA干部即将出发的消息，这时2名造型与普通士兵略有不同且头戴黑色面罩的士兵会开始往吉普车跑去，这时将这2名士兵放倒回收即可。



4 回收被囚禁在基济巴营区的俘虏

这个俘虏位于图示位置哨塔下方的一间屋子内，很容易就能找到。



5 回收4名增援兵力

在任务开始时选择北侧的降落点，在降落后一路往南朝树林俘虏的方向走，这时会在路上发现先后2台前来追击俘虏的吉普车，第1辆吉普车上坐有3人，后来的第2辆吉普车上有一人，将他们全部放倒并回收即可，觉得找起来麻烦的话不妨带上D-Dog，以车辆作为目标就很容易找到，这4人当中有其中两人是装甲兵，使用CQC或是用Rocket Arm就可以直接放倒。

6 回收运输卡车的驾驶员

这辆卡车的目的地是位于地图中央的基济巴营区，但实际上在游戏开始时它会停靠在地图标记为01的哨站，直接到这个位置拦截卡车以及驾驶员可以省去不少的麻烦。



S级评价攻略

本任务想要获得S级评价就要熟记树林中的谍报小组人员的位置，开场后迅速前往树林，解决掉周围的威胁后救出谍报小组人员，把他送走后立刻前往关押另一名谍报小组人员的地窖。这个地方的据点守卫比较森严，尽量排除掉周围的威胁后再进行救援，注意该名谍报小组人员受伤需要手动搬运至直升机，可以提前把直升机呼叫到最近的一个降落点，整个任务预计用时5至6分钟。



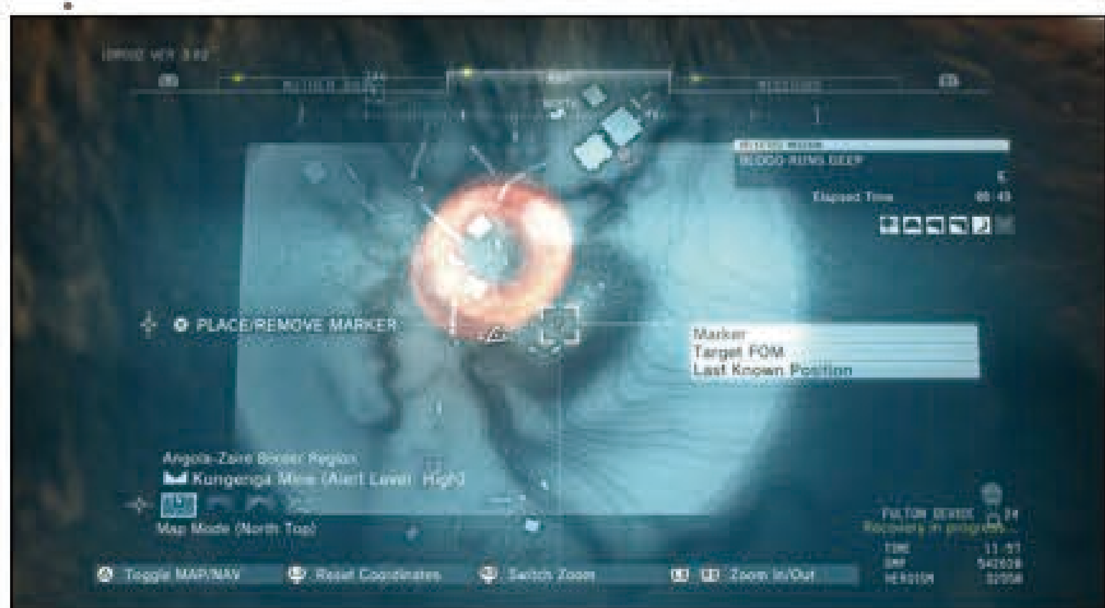
任务18 钻石的奴隶 Blood Runs Deep

流程要点

1 本任务分为两部分，分别为处决一名前反叛军士兵和处决五名俘虏，这两个目标分别要在不同的据点完成。按照难易度来说，处决叛军士兵的任务比较简单，目标所处的据点为庞沛贝农庄（Bampeve Plantation），该据点有东西两个入口。由于西侧的敌人较少，而且目标敌人就在此附近，所以选择从西侧进入。注意据点中会有敌人的坦克，需要等坦克离开据点后再行动，记得标注坦克的位置，在其回到据点前完成任务。目标敌人位于西侧入口右侧的屋子内，将其麻醉后用富尔顿回收装置运走达成目标，之后迅速撤离。



2 第二个目标所在的据点要比之前大很多，而且还会遭遇狙击手和巡逻的直升机。好在敌人的分布不算密集，从西北侧入口进入据点，一路解决敌人并且前进，看到山谷后沿着山谷的道路向下走，注意好沿路与高处的敌人。目标位于山谷边的一个山洞里，进入山谷后向南走就能看到，具体位置如下图。





▲山洞口会有守卫把守，行动时需要小心。

3 进入山洞打开深处的门触发剧情，发现俘虏竟然是一群孩子，剧情过后需要带着他们逃离据点。直升机的降落点位于山谷的南侧，途中有不少敌人把守，需要逐个解决后把孩子们带到降落点。按下L1键/LB键的指令菜单中会有让孩子们等待或前进的指令，利用这个能够避免不让敌人发现他们。有一名孩子无法自己行动，需要玩家将其抱起带走，沿路的敌人一般是每一处有两到三名，不太适合用CQC解决，注意麻醉枪弹药的补给。

4 途中敌人会察觉到俘虏逃跑了，并会向南搜查，此时一定要优先把后方前来搜查的敌人解决掉，否则会十分麻烦。到达降落点后需要玩家把孩子们逐一抱上飞机，之后登机撤离即可完成任务。如果周边有敌人的话，是无法把孩子们搬上飞机的，注意优先排除隐患。

目标指南

1. 排除原反政府民族（恩贝雷族）的士兵（主要目标）
2. 排除5名被囚禁在昆根加矿场(Kungenga Mine)的俘虏（主要目标）
3. 回收5名少年俘虏（主要目标）

4 回收原反政府民族（恩贝雷族）的士兵

正如字面意思，在完成主线目标的过程中将其找到后回收即可。

5 在敌人没有发现情况下，完成5名少年俘虏的回收任务

完成这个目标的关键在于将昆根加矿场中的所有敌人回收掉，也就是说不仅要将昆根加矿场这个据点压制，还要将被麻醉的敌人实实在在回收掉，否则在遇到几名少年俘虏后没跑出几步就必然会触发敌人发现少年俘虏逃跑的警报。在清场后再去触发遇到少年俘虏的剧情，剧情过后，如果玩家已经开发了儿童富尔顿回收系统，那么强烈建议将腿受伤需要背的少年俘虏直接回收掉，这样就没有任何后顾之忧，只要以自己打前锋扫清,其余4名少年俘虏跟随的方式完成这个目标，另外在这里使用D-Dog可以较轻松地发现前方敌人的位置。

6 排除战斗直升机

使用带锁定功能强力的火箭发射器将关卡中巡逻的武装直升机击坠即可，建议在进入昆根加矿场前就将其排除。

7 回收昆根加矿场东北哨站和西南哨站附近的共计5名狙击手

这两个哨站在地图上标记为02以及13，哨站02附近的狙击手共计3人，哨站13的狙击手共计2人，其具体位置如图所示。





8 回收3辆装甲车

本关中一共有3辆装甲车围绕着整个地图巡逻，第1辆装甲车比较难发现，它会围绕庞沛贝农庄下方的路线巡逻，因为不在主线任务的正常路线上，需要刻意去寻找。第2辆在潜入庞沛贝农庄时可以看到，当它驶离后会在庞沛贝农庄与昆根加矿场之间往返。第3辆则在昆根加矿场外围的大路巡逻，不难找到。建议在进入昆根加矿场前就将他们全部回收，这样就没有后顾之忧了。

S级评价攻略

本任务需要分别完成两个目标，其中第一个解决军官的目标比较简单，建议在任务开始后就抓紧时间迅速完成。第二个目标最终要帮助一帮童军撤离，用正常打法非常耗时间，这里建议事先研发出儿童用富尔顿回收装置，这样就能直接把孩子们送回基地。由于所在据点有不少集装箱，在送走了孩子们后我们可以采用站在集装箱上用富尔顿回收装置回收集装箱，之后再长按△键/Y键的方式借着集装箱直接撤离，可以省去不少时间，任务完成时间在10分钟左右，不被发现的情况下即可S。如果玩家觉得时间比较紧迫，也可以采取用麻醉枪刷爆头的方法来快速赚取奖励分。

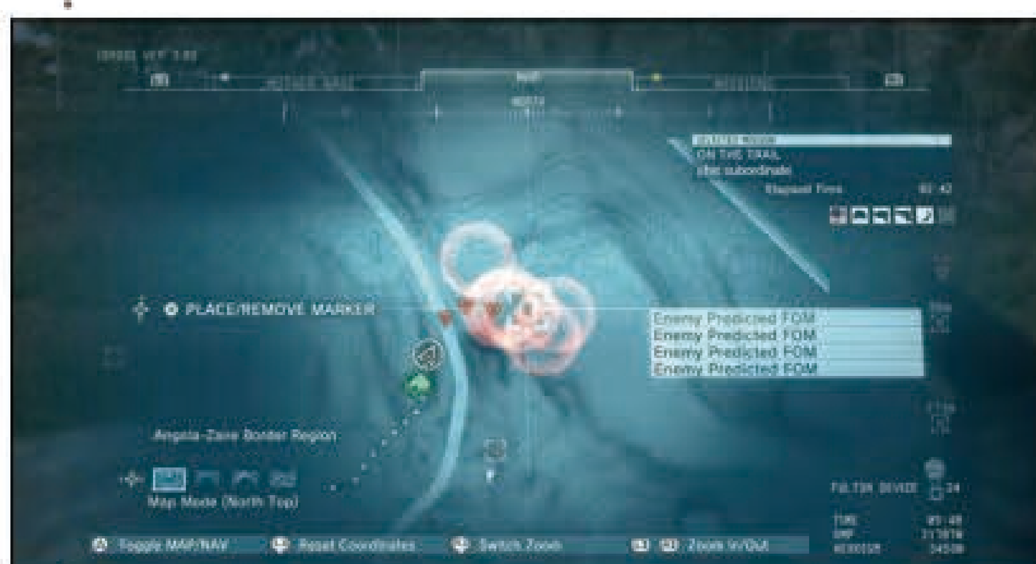
! 任务19 漫漫长路 On The Trail

流程要点

1 本任务需要处决一名代号为“少校”的军官，我们需要跟踪另一名计划与目标军官接洽的部下，直到确定目标敌人的位置，之后再找机会将其处决。

2 正确的流程是在第一个目标据点标记出部下及其卡车，待他们出发后一直跟随他们，他们会在南边的蛇口屯驻地（Munoko ya Nioka Stataion）换乘另一辆车，此时不用进入据点，继续绕到跟随即可。

3 部下与“少校”接洽的位置在蛇口屯驻地东北侧，一路跟随部下即可抵达目标地点。爬上一旁的山头，在另一侧即可发现“少校”。由于接洽地有重兵把守，所以不建议在这里执行任务，可以把他们的谈话听完，之后他们会开车离开，并且前往北侧的哨站，可以潜入其中把目标和其部下一起麻醉后送回基地，之后撤离完成任务。





▲“少校”会前往的北侧哨站，从东北侧接近更容易前往目标所在的帐篷。

目标指南

1. 找出私人武力指挥官“少校”的部下（主要目标）
2. 找出私人武力指挥官“少校”（主要目标）
3. 排除私人武力指挥官“少校”（主要目标）

4 回收私人武力指挥官“少校”
参考目标5的说明。

5 回收私人武力指挥官“少校”的部下
在正常的主线流程下，最后会跟踪接头下级到达一处山头旁边与“少校”对话，在他们的对话结束后离开这个位置之前将两人回收即可，由于这里敌人比较集中，可以考虑使用Stun Grenade或是Sleep Grenade将他们批量处理掉。

6 回收被囚禁在蛇口屯驻地东北方哨站的俘虏
俘虏所在的房间位于接头部下所在吉普车的必经之路上，具体为地图标记为16的哨站。





▲人质所处的屋子如图所示。

7 完整听完部下与“少校”的对话
只要在跟踪下级找到“少校”后，趴在山头上窃听或是用望远镜将他们的对话从头到尾听完即可。

S级评价攻略

本任务想要获得S评价十分简单，由于任务的最终目标是找到代号为“少校”的军官，所以可以不管与他接头的下级，在任务开始后直接前往“少校”所在位置，将守卫和“少校”都放倒后用富尔顿回收装置运回，之后直接撤离即可完成任务，用时大约5分钟。





任务20 语言工厂 VOICES

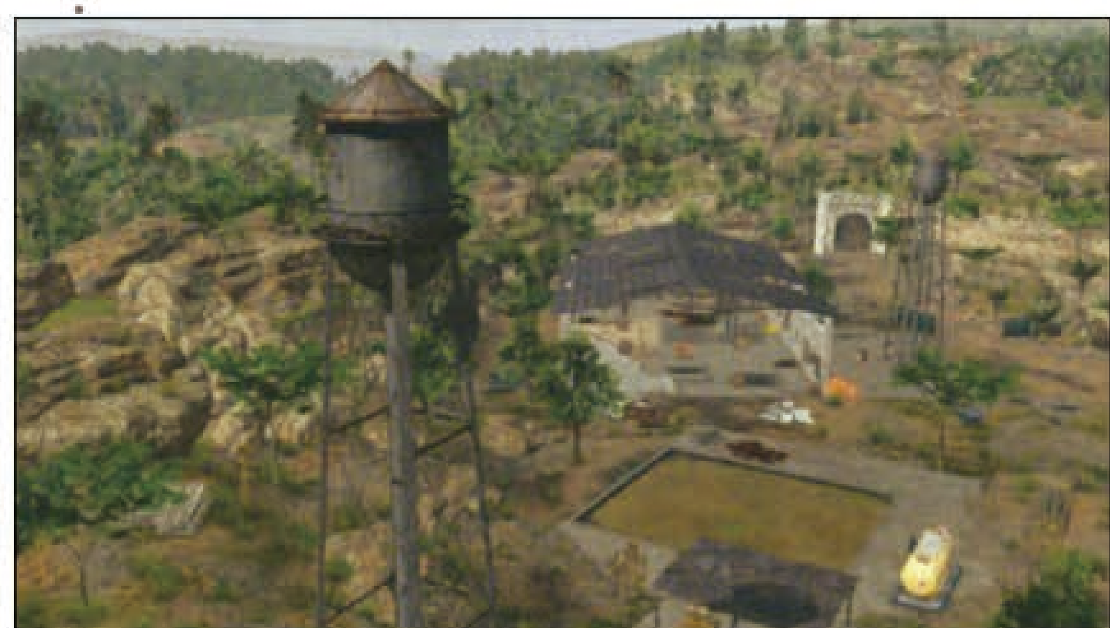
流程要点

1 本任务需要营救之前救出的孩子们的同伴夏巴尼（Shabani），他位于任务区域东北的恩根巴工业区（Ngumba Industrial Zone），通常的行动方案需要穿过蛇口屯驻地（Munoko ya Nioka Stataion）后才能到达，不过其实可从编号为20的据点旁的山间直接绕道前往。

2 据点17也可以直接从一旁的山道绕过，之后会发现峡谷间的桥断了，此时走进峡谷，利用对面断桥下的岩石能够直接爬上原本过桥才能到达的区域。前进一小段路后直接走右侧蜿蜒向上的山路，一直前行经过一个山洞即可到达目标区域。

3 目标区域是没有敌人的，因此可以奔跑前进。经过右侧的棚屋前往深处的白色屋子，直接从左侧的门进入，在深处触发剧情，之后就会进入BOSS战。

4 以我们目前的实力是无法打倒燃烧之男的，而且普通的子弹与火箭弹都会被其吸收，因此需要想办法逃离战场。战斗开始后迅速跑到屋外，之后向山洞方向狂奔，之后会触发洞口被炸毁的剧情。此时不得不重新呼叫直升机在后方的降落点降落，不过在之前需要先让燃烧之男陷入硬直状态。棚屋中的蓝色水箱和屋外的水塔都能使其陷入硬直。燃烧之男的攻击手段很丰富，包括了远程发射火焰以及范围型火柱，在吸收了火箭弹的能量后还会使用大威力的必杀技，需要在场地中与其周旋，引诱他前往水箱或水塔附近。用武器破坏了水箱或水塔后燃烧之男就会陷入硬直，之后迅速前往降落点登机撤离即可完成任务。



目标指南

1. 回收少年夏巴尼（主要目标）

2 击中漂浮在空中的少年
参考目标3的说明。

3 击退燃烧之男
击退燃烧之男以及命中浮空的少年有很多种方法，这里就给出一种笔者认为最简单直接的方法。在进入恩根巴工业区时，可以明显发现有两个高耸的水塔，在进入医院触发剧情后在受到燃烧之男的追击后，快速来到水塔的位置并在支撑的铁架上放置C4，随后引诱燃烧之男接近，让他的攻击自行引发C4的爆炸，这样水塔落下的大量水会使燃烧之男倒地并完成目标3。

在燃烧之男倒地后浮空少年会出现，建议以用连发步枪射击这个最直接的方式来射击少年，虽然开始射击浮空少年时他会消失躲开并重新出现，但在连续命中约30次后，子弹会最终命中他并完成目标2，但单次的燃烧之男倒地可能难以达成这个数字，不过由于场景中有2个水塔，照葫芦画瓢再来一次即可达成目标2。



4 借由情报档案查出通往恩根巴工业区西侧哨站的路径
这个情报档案位于地图标记为20的哨站，在这个哨站的其中一个帐篷内可以找到。

5 在恩根巴工业区西侧哨站中回收动物非洲野犬（African Wild Dog）
这只野狗所在位置为地图标记为17的哨站，非洲野犬就在这个迷雾中的哨站的一侧，带上D-Dog就能轻松标记出其所在位置。

6 完整听完关于"蛇口屯驻地的尸体"的对话
这是一个关于卡车司机与同伴共计3段的对话内容，首先在关卡开始后玩家必定会经过蛇口屯驻地，在这个据点的出口停靠着一辆卡车，而卡车的司机会从远处迎面跑来，并在一段时间后驾驶卡车离去。接下来他会两次停下车辆，并与同伴进行对话，在第2次停车后他会转向步行，并进入被迷雾包围的树林中，接下来只要玩家一直潜行跟踪，最终来到一处斜坡处他会与同伴进行第3段对话，听完对话后就能完成这个目标。





S级评价攻略

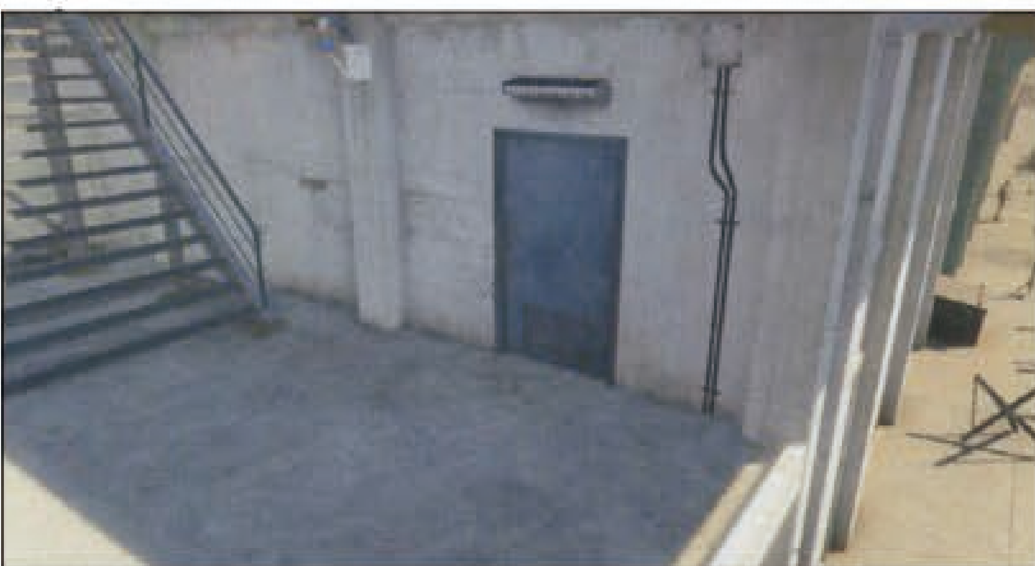
本任务需要在任务开始后直接前往目标区域，用D-Horse赶路是必须的。前往目标区域的方式多种多样，不过有两个地方算得上是捷径，一是编号为20的据点旁的小路，二是在一个断桥处直接从断桥下方爬上对面的山崖，一路前行就能到达目的地。与燃烧之男的战斗在知道打法后想要迅速脱身是很简单的，惟一需要注意的就是要尽量避免被他攻击到，本任务在进行顺利的情况下用时大约6分钟。

任务21 灼热的机场 The War Economy

流程要点

1 本任务的目标是阻止一名CFA干部与军火贩子接洽，目标的机场很大，不过目标地点是位于机场东侧的大楼。来到机场东侧的外围，能够看到围墙上有破损的铁丝网，从破损处爬入机场较为安全。

2 目标干部就在大楼内部，清扫掉外面和里面的敌人，先将其标记出来。军火贩子会乘坐直升机在大楼顶部降落，之后前往二楼与干部交谈，待他们交谈完后即可将他们一网打尽，之后撤离任务区域即可完成任务。



目标指南

1 找出军火贩子

当军火贩子乘坐武装直升机到达机场后，在远处用望远镜将他标记即可。

2. 找出CFA干部（主要目标）
3. 排除CFA干部（主要目标）

4 回收CFA干部

参考目标5的说明。

5 回收军火贩子

在主线中两人会面后，他们必定会从直升飞机降落的建筑内缓缓走到户外，只要将他们标记，就能了解他们的行踪，单纯回收他们并没有什么难度，但建议在完成目标6后再完成目标4和5。

6 完整听完CFA干部与军火贩子的对话

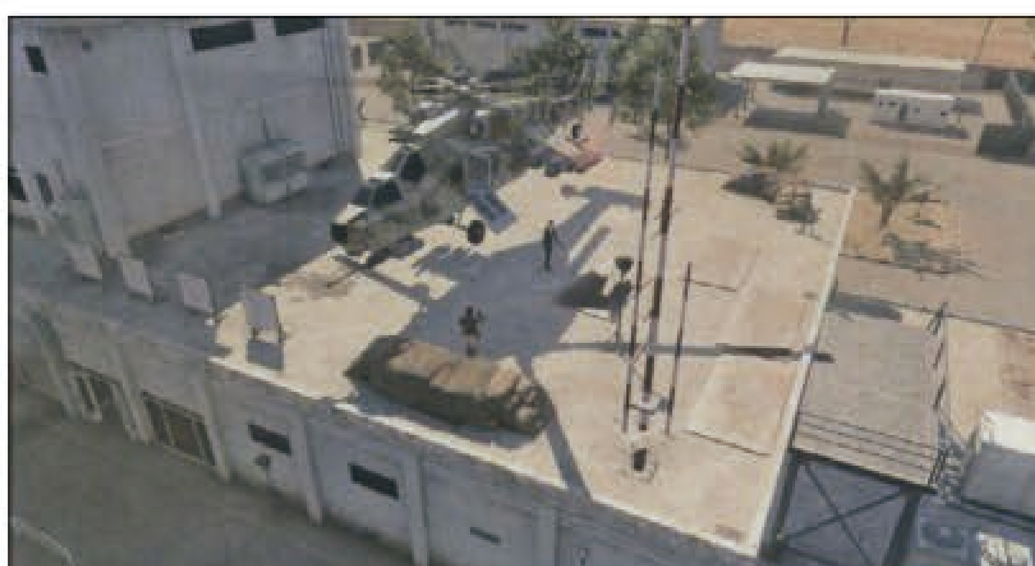
这是一个相当麻烦的目标，首先玩家需要了解两人的所在位置，军火贩子在任务开始一段时间后，会乘坐武装直升机到达地图中央的建筑上，而CFA干部则位于这个建筑的内部，从他们会面开始，他们先后会进行4段对话，玩家必须完整听完每一段对话才能完成这个目标。但是，在这些对话之间两人不断进行移动，也就是说玩家要占据良好的位置才能在保证偷听的同时不被巡逻的敌人以及遍布楼顶的狙击手发现。

推荐玩家在任务开始后来到如图所示正对敌方中央建筑的房子附近，并将附近巡逻的敌兵在不触发任何警觉的情况下将他们回收，因为哪怕是一点点的警觉让他们发生对讲机通话，都会导致目标两人的对话不会继续进行。准备就绪后爬到这个房子房顶，从这个位置可以直接用望远镜隔墙偷听到两人所有的4段对话。第1段对话发生在正对着的建筑内，只要军火贩子到达后将他标记并追踪他的行踪即可偷听到，在第1段对话结束后，他们会离开建筑内部并前往地图北侧的机库进行第2段对话，第2段对话结束后，他们会乘坐机库内的卡车驶往南侧的机库进行第3段对话，第3段对话后，他们会离开机库再次移动并回到第1段对话发生的建筑内，只要用望远镜一直跟随两人的移动，等到他们回到最开始的建筑时就能听到最后的第4段对话，对话结束后目标也会随之完成。

在完成这个目标后强烈建议放弃任务返回ACC，因为直到这时玩家都没有触发任何的储存点，一旦出现什么意外的话就前功尽弃了。







▲军火贩子会从停机坪处走下直升机，一路跟随着他直到听完他和CFA官员的完整对话。

7 取得战斗直升机运送的开发蓝图

只要等待运送军火贩子的直升机到达后将其击落，从飞机残骸中就能找到蓝图，但建议在击坠飞机之前先清空附近的敌人，否则玩家还没来得及拾取蓝图，就已经被其他敌人射杀了，实在觉得困难的话可以穿上减少伤害的Battle Dress。在寻找蓝图时比较考眼力，其外观与普通蓝图一样都是以一个白色小盒子的形式出现，最好在击坠直升机时就标记其残骸的大概位置，否则往往会出现飞机打掉了，蓝图却找不到的情况。

8 回收诺瓦·布拉加机场遗址（Nova Braga Airport）机库内的资源集装箱

要完成这个目标必须已经完成支线任务50，解锁并开发出回收系统无视地形的虫洞功能，否则用普通气球是无法回收的。这个机库的具体位置如图所示。



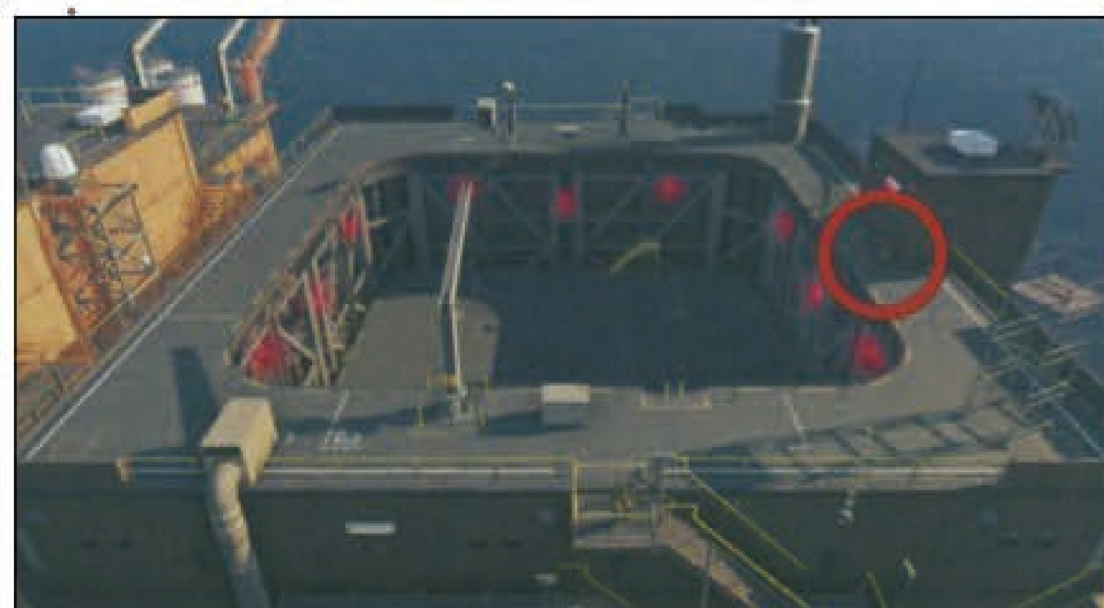
S级评价攻略

本任务想要获得S也十分简单，由于已经知道了CFA官员的位置，所以直接前往他所在的大楼将其放倒并回收，之后迅速撤离即可，不必等待军火商的到来。当然，玩家也可以通过回收机场中的三个集装箱来获得额外的奖励分数。

! 任务22 夺回平台 Retake The Platform

流程要点

1 本任务是 FOB 相关的教学任务，会在第 21 节开始时突发，此时选择返回基地即可进行此任务。母基地的一个区域会被敌人占领，我们的目标是找到敌人的指挥官。本任务只有一个目标，也没有评价，找一名敌人对其进行拷问，获得指挥官的位置，把指挥官制服后用富尔顿回收装置回收即可完成任务。



▲指挥官会与其他士兵一同位于平台的最顶部，深色的防弹背心使他很容易被辨认出来。



▲如图所示位置关押着我方被关押的俘虏，只有把他们救出来，他们才会在任务结束后回到自己的工作岗位上，否则会被判定为死亡。

目标指南

1 **排除敌方指挥官（主要目标）**
参见上文的的流程要点部分。

S级评价攻略

本任务并无评价。



! 任务23 白色曼巴 The White Mamba

流程要点

1 本任务的目标是一个代号为“白曼巴（White Mamba)”的少年兵首领，目标位于玛萨村（Bwala ya Masa）内部西南角的废弃船上。由于敌人都是少年兵，所以如果没开发出儿童用富尔顿回收装置的话，是很难把他们回收到基地的，而且也不能用 CQC 审问，最好的应对方法还是用麻醉枪麻醉，注意不能对他们使用杀伤性武器，如果使用了的话任务会立刻失败。

2 直接从村子的入口进入，沿着敌人较少的路线慢慢向船靠近即可，尽可能麻醉掉沿路的敌人。目标位于船的第三层，如果直接从正面的楼梯冲上三楼会触发剧情，之后就需要正面制服目标了，他会利用各种工具作为武器向玩家攻击，在靠近的一瞬间按下 R2 键 /RT 键就能触发特殊 CQC 将其放倒，重复数次后即可将其制服。注意目标有的时候会爬到顶层，有的时候还会跳到二层，一旦找不到他了就切换楼层进行寻找。

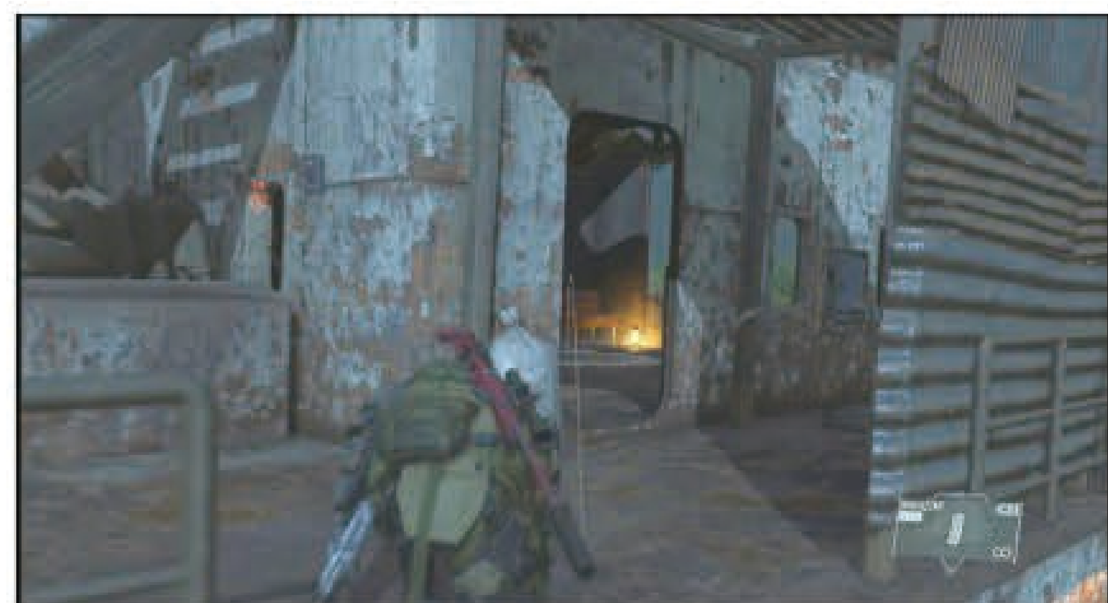
目标指南

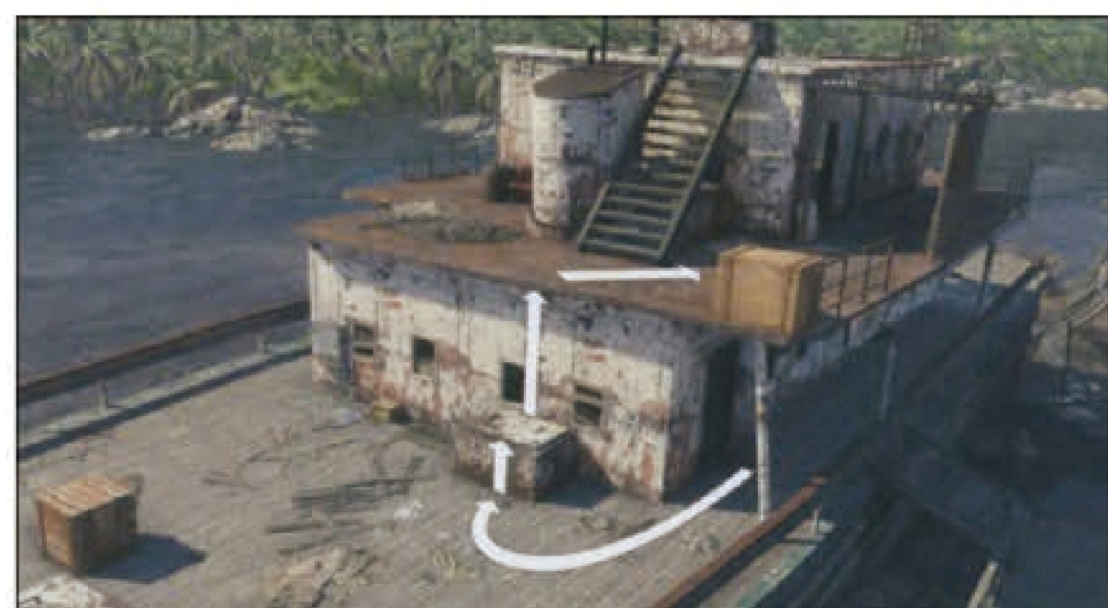
1. 回收“白色曼巴”（主要目标）

2 **回收被囚禁在玛萨村的俘虏**
俘虏就在进入玛萨村后下方的房子群中，具体位置如图。



3 **不给白色曼巴抵抗的机会便将其回收**
只有玩家没有触发与“白色曼巴”正面遇见的剧情，才有可能完成这个目标，要想不触发剧情，玩家就不能沿正常的路线从废弃船只的楼梯一步步往上走，而是要穿越船底走到另一侧船腹部分沿梯子爬到二层，爬到二层后右拐借助一个箱子再爬到第三层，爬到第三层面前就是一条楼梯，在这里往右走就能看到通往白色曼巴所在位置的侧门，在这个位置往里面投掷一个弹夹吸引他的注意力，他会转身走到另一个侧门查看状况，这时举起麻醉枪对准头部一枪即可。





▲前往废弃船顶部的路线如图所示。

4 **取得隐藏在玛萨村周边的钻石原石**
这颗钻石位于北侧降落点旁边地图标记为 06 的哨岗处，在这里有 2 个帐篷，在其中一个帐篷中可以找到这颗钻石。



5 回收20名少年兵

本关不含目标“白色曼巴”一共就只有20名少年兵，也就是说要将他们全数回收。在一周目时不推荐完成这个目标，否则一个个背上直升机可以累死，建议在开发回收系统的“Children Fulton”后再来回收。这些少年兵的位置相对集中，但还是推荐带上D-Dog来搜索，有一名少年兵位于地图较南侧的位置，不靠近的话可能会容易遗漏。

S级评价攻略

本任务的主要目标只有一个，那就是回收“白色曼巴”，但是用正常方法对付他就需要进入与他的战斗，不仅耗时而且还会引发战斗警报，不慎被攻击到还会扣分。因此，必须要在不被他发现的情况下把他麻醉并带走才有机会获得S评价。想要麻醉他就必须从船的后侧直接绕到顶层，从顶层的缺口注视着他的行动，待他在沙发上睡觉时用麻醉枪进行麻醉，之后将他带走并撤离即可，任务期间未被发现的话即可获得S评价。

任务24 目击者 Close Contact

流程要点

1 本任务需要救出两名被敌人关押的工程师，由于要搜索人质，建议让D-Dog作为同伴。目标在编号为20的据点中，可以从据点左侧的山间小道前往。小道的入口处会设置有地雷，注意躲开前进。

2 两名人质均被关在据点最里面的帐篷中，周围有多名敌人，而且还会有敌人开车赶来，需要注意。其中一名人质会慢慢逃离帐篷，并向北侧移动，不过敌人很快就会察觉到，而另一名人质会被慢慢押送上车，然后被运送到蛇口屯驻地（Munoko ya Nioka Station）。所以这里的行动一定要迅速，借助麻醉枪和CQC把敌人全部放倒后救出人质，之后撤离即可完成任务。



▲两名技师被关押的帐篷如图所示。

S级评价攻略

本任务获得S评价的要点依然是快速，一名营救目标会自己慢慢逃跑，而另一名很可能被赶来的敌人带走，而如果及时赶到的话，就能在这些突发事件发生前把他们救走。在熟悉目标位置的情况下，可以开场直接借助D-Horse赶往目标地点进行营救。完成任务目标后，可以直接利用据点中的集装箱撤离，这样也可以节省一点时间，不过在这之前建议先清理一下周围的敌人。本任务可以在5分钟内完成。

目标指南

1. 回收男性技师（主要目标）
2. 回收女性技师（主要目标）

3 在恩根巴工业区（Ngumb Industrial Zone）西南哨站附近回收6只奴比亚山羊

这个哨站就是地图上标记为20的位置，这里也是关押着2名俘虏的地方，在清空这个地方的敌人后，可以慢慢对周边的奴比亚山羊进行收集，带上D-Dog作为同伴可以轻松找到这些动物的位置。



4 回收2辆四轮驱动车

目标的2辆吉普车最后的终点都是关押着2名俘虏的哨站20，前往哨站20等待2辆吉普车的到来即可。



5 回收在蛇口屯驻地（Munoko ya Nioka Station）东北哨站的4个资源集装箱

这4个集装箱位于地图标记为16的哨站处，排除敌人后将其全部回收即可。

6 在蛇口屯驻地附近摘取非洲桃（African Peach）

这颗植物就位于如图所示蛇口屯驻地其中一个入口旁边的岩石堆上，很容易找到。



7 在蛇口屯驻地附近回收猛雕（Martial Eagle）

在蛇口屯驻地西北侧的入口附近，天空上有很多盘旋的鹰，而这就是我们的回收目标，对自己枪法有信心的可以直接用麻醉枪将其击落，而在一段飞行后个别鹰会落下到附近的石头处休息，在他们休息时将他们麻醉并回收即可。







! 任务25 小小的叛乱者们 Aim True，Ye Vengeful

流程要点

1 本任务的目标是营救一名俘虏以及把关押他的少年兵首领带回母基地，同样建议带着D-Dog出战。目标村子规模不大，可以先站在据点东侧的高处用望远镜观察村子里的情况，少年兵首领就在村子的中央，很容易就能标记出来，而俘虏则在南侧的帐篷里。村子里的敌人并不多，不过都只能用麻醉枪对付，而且在执行任务的过程中会有另一支少年兵进村，所以要尽快达成目标。


▲少年兵首领会从瞭望塔旁的帐篷附近开始巡逻，此时便是麻醉他的好时机。


▲俘虏被关押的具体位置如图所示。

2 优先排除村子里的威胁，并把中央的少年兵首领制服，如果这里已经将富尔顿回收装置升级到能够回收儿童的话，这里可以直接把他送回基地。如果没有开发出来，就只能先把他背到村子外面，此时优先回村救俘虏。

3 由于救援目标也身受重伤，也需要用直升机把他运走，所以这里要来回跑两遍。尽量把他们先搬离村子，这样就不容易被敌人发现。让直升机在南侧的降落点停留，把两个目标都运上直升机后撤离完成任务。



目标指南

1. 回收武装组织的副官（主要目标）
2. 回收少年兵集团的队长（主要目标）

3 回收自蛇口屯驻地（Munoko ya Nioka Station）东北哨站逃脱的俘虏

除了主线中目标的武装组织副官外，还有一名俘虏会一直逃向哨站16附近，其具体位置如图所示，建议在任务开始后就优先去救他，时间拖太长的话他会被野狗咬死而无法回收。





4 回收12名少年兵

本关包含红帽子队长在内一共有12名少年兵，将他们全部回收就能完成，与任务23的目标5一样，不建议在一周目时完成，在取得儿童用回收系统后再选关补完即可。

5 利用车辆同时回收少年兵队长与武装组织副官

目标区域的哨站16中央就停靠着一辆吉普车，将目标的红帽少年兵队长与副官都放到车上，然后驾驶车辆沿路往地图南侧走，走出一定距离后就能从陆路将他们同时回收。





6 在蛇口屯驻地东北哨站附近采取毛地黄【Digitalis（perperea）】

在如图所示哨站16西南侧的山上，这里有3棵毛地黄，将所有3棵全部摘掉就能完成目标。





S级评价攻略

本任务的目标有两个，虽然都在一个村子里，但是都无法轻易回收。其中少年兵指挥官必须研发出儿童用富尔顿回收装置后才能回收，而需要解救的俘虏处于受伤状态，无法直接回收，需要将其搬运到直升机上。由于本任务途中会有少年兵增援进入村子，所以行动必须迅速，优先回收指挥官，之后带走俘虏并撤离。如果玩家没有研发出儿童用富尔顿回收装置，也可以直接开一辆吉普车进入村子，然后将两名目标背上车，之后直接开离任务区域即可，用时5分钟左右。

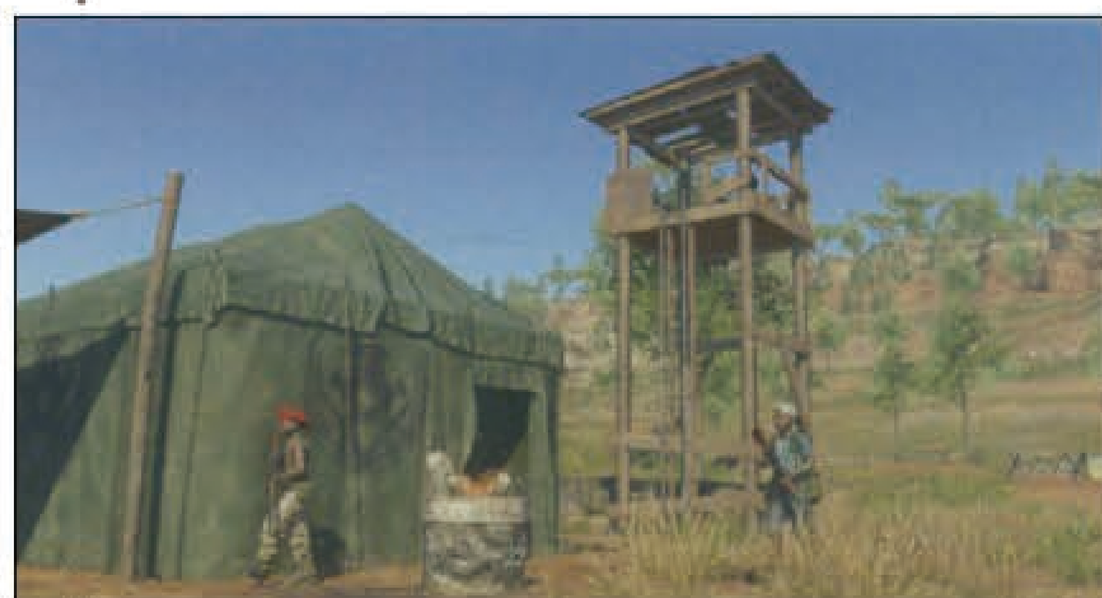
注意点（涉及剧透）

第25节完成后，母基地中会被散布瘟疫，士兵会不断死亡。解决瘟疫的办法是继续进行主线任务，不过想要减少伤亡的话，就必须把部分士兵送进隔离区（Quarantine Facility）。而这一部分士兵都有着一个共同特点，那就是都会说刚果语（Kikongo）。

! 任务25 小小的叛乱者们 Aim True，Ye Vengeful

流程要点

1 本任务的目标是营救一名俘虏以及把关押他的少年兵首领带回母基地，同样建议带着D-Dog出战。目标村子规模不大，可以先站在据点东侧的高处用望远镜观察村子里的情况，少年兵首领就在村子的中央，很容易就能标记出来，而俘虏则在南侧的帐篷里。村子里的敌人并不多，不过都只能用麻醉枪对付，而且在执行任务的过程中会有另一支少年兵进村，所以要尽快达成目标。



▲少年兵首领会从瞭望塔旁的帐篷附近开始巡逻，此时便是麻醉他的好时机。



▲俘虏被关押的具体位置如图所示。

2 优先排除村子里的威胁，并把中央的少年兵首领制服，如果这里已经将富尔顿回收装置升级到能够回收儿童的话，这里可以直接把他送回基地。如果没有开发出来，就只能先把他背到村子外面，此时优先回村救俘虏。

3 由于救援目标也身受重伤，也需要用直升机把他运走，所以这里要来回跑两遍。尽量把他们先搬离村子，这样就不容易被敌人发现。让直升机在南侧的降落点停留，把两个目标都运上直升机后撤离完成任务。



目标指南

1. 回收武装组织的副官（主要目标）
2. 回收少年兵集团的队长（主要目标）

3 回收自蛇口屯驻地（Munoko ya Nioka Station）东北哨站逃脱的俘虏

除了主线中目标的武装组织副官外，还有一名俘虏会一直逃向哨站16附近，其具体位置如图所示，建议在任务开始后就优先去救他，时间拖太长的话他会被野狗咬死而无法回收。





4 回收12名少年兵

本关包含红帽子队长在内一共有12名少年兵，将他们全部回收就能完成，与任务23的目标5一样，不建议在一周目时完成，在取得儿童用回收系统后再选关补完即可。

5 利用车辆同时回收少年兵队长与武装组织副官

目标区域的哨站16中央就停靠着一辆吉普车，将目标的红帽少年兵队长与副官都放到车上，然后驾驶车辆沿路往地图南侧走，走出一定距离后就能从陆路将他们同时回收。





6 在蛇口屯驻地东北哨站附近采取毛地黄【Digitalis（perperea）】

在如图所示哨站16西南侧的山上，这里有3棵毛地黄，将所有3棵全部摘掉就能完成目标。





S级评价攻略

本任务的目标有两个，虽然都在一个村子里，但是都无法轻易回收。其中少年兵指挥官必须研发出儿童用富尔顿回收装置后才能回收，而需要解救的俘虏处于受伤状态，无法直接回收，需要将其搬运到直升机上。由于本任务途中会有少年兵增援进入村子，所以行动必须迅速，优先回收指挥官，之后带走俘虏并撤离。如果玩家没有研发出儿童用富尔顿回收装置，也可以直接开一辆吉普车进入村子，然后将两名目标背上车，之后直接开离任务区域即可，用时5分钟左右。

注意点（涉及剧透）

第25节完成后，母基地中会被散布瘟疫，士兵会不断死亡。解决瘟疫的办法是继续进行主线任务，不过想要减少伤亡的话，就必须把部分士兵送进隔离区（Quarantine Facility）。而这一部分士兵都有着一个共同特点，那就是都会说刚果语（Kikongo）。

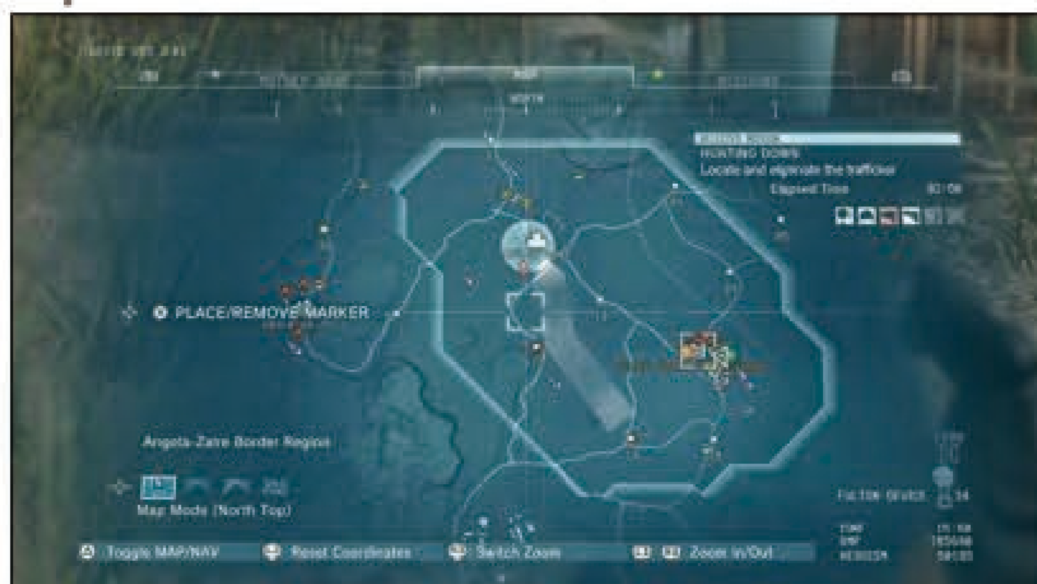
任务26 猎杀 Hunting Down

流程要点

1 本任务的目标是处决一名人口贩子，不过目标的位置是不确定的。选择在东南侧的降落点降落，首先前往一个敌方营地获取情报，营地中士兵较多，行动时需要谨慎。随便抓一名士兵审问出情报位置，获取情报后得知目标的行进路线。



▲情报文件的位置如图所示。



▲人口贩子的行进路线如图所示。

2 前往目标的行进路线寻找目标，目标周围会有数名守卫，他们是步行前进的，沿着行进路线寻找并不难发现，将目标处决或回收后立即撤离即可完成任务。



▲如果人口贩子已经到达了基济巴营区，那么他会待在中央的木屋中。

目标指南

1 借由情报档案查出人口贩子的逃脱路线

情报文件位于吉塔村遗址（Ditadi Abandoned Village）的图示位置，这里是一个放置有通讯设备的小帐篷，在桌子上就能找到这份情报文件。



2. 排除人口贩子（主要目标）

3 在人口贩子到达基济巴营区（Kiziba Camp）前将其排除

参考目标 4 的说明。

4 回收人口贩子和他的护卫兵共 5 人

在关卡开始后，建议先取得目标 1 的情报文件，这样地图上就会立即标记出这名人口贩子与他的护卫兵的行进路线，接下来沿着这条路线的起点开始寻找，带上 D-Dog 的话很容易就能找到这一行 5 人，需要注意的是他的身边可能还有其他的士兵，但这有可能不是他的护卫兵，他的护卫兵的外貌比较特殊，基本都是戴着防毒面具，只有将这 4 名护卫兵以及人口贩子都回收才算作目标完成。



5 回收被囚禁在吉塔村遗址的 4 名俘虏

只要在完成目标 1 的过程中带上 D-Dog 作为同伴，附近的 4 名俘虏很容易就会被标记出来，接下来就是排除附近的敌人并将他们安全回收罢了。

6 在基济巴营区附近回收动物侧纹胡狼（Side-striped jackal）

这种野狼就在地图上标记为 10 的哨站附近，带上 D-Dog 在附近闲逛一下就基本能遇到它们。





S级评价攻略

本任务目标的行动路线是固定的，由于初次游戏时已经明确了目标的位置，所以在挑战 S 级评价时就无需再去据点获取情报，任务开始后直接去寻找目标即可。目标周围有五名同伴，把他们全部解决后用富尔顿直接回收，之后直接骑马跑出任务区域即可，5 分钟以内即可完成任务。



任务27 根本原因 Root Cause

流程要点

1 本任务依然是救出一名被关的谍报小组人员，因此依然选D-Dog为同伴比较好。谍报小组人员一开始就会在目标据点中，不过他会自己想办法开车逃跑，之后会在逃跑时发生车祸，此时再前去救援也是可以的，不过耗费的时间较长。

2 比较简单的办法就是尽快赶往据点，利用D-Dog确认谍报小组人员的位置。从据点南侧沿山路缓慢向上，顺便解决沿路的敌人，趁谍报小组人员没有自己上车时将他救出，由于谍报小组人员无法用富尔顿回收装置回收，所以要背着他撤离。注意据点的西侧通路上已经设置了一排地雷，想要完全撤离的话需要绕道前进，利用直升机撤离或直接跑出区域后完成任务。





▲谍报小组人员发生车祸后必须尽快把他救走，否则他就会被士兵们发现。



▲在如图所示位置使用望远镜就能把据点中的士兵们全部标记出来。

目标指南

1. 回收情报班俘虏（主要目标）

2 在谍报小组人员发生意外前便将其回收
参考目标3的说明。

3 和谍报小组人员一起经由陆路离开交战区
这个任务的3个目标其实可以一次性完成，而实现起来也很简单，首先在出击前选择D-Dog作为同伴，如果已经开发减少伤害的服装Battle Dress的话也最好换上，关卡开始后玩家无视敌人沿左侧直奔这个哨站的中央，这样一来D-Dog会探测出这个俘虏的位置，而这个俘虏实际上正在这个哨站的中央试图驾驶卡车越狱，而我们的任务就是赶在他驾驶卡车离开前就将他扛起并朝北走离开任务区域，一切顺利的话只要两分钟就能达成所有的目标。



S级评价攻略

本任务获得S评价的要点依然是快速，开场便借助D-Horse赶往目标据点，速度一定要快，因为目标俘虏会想办法自己开卡车逃走，可以在他逃走之前将其救出。当然，如果他已经上车，玩家也可以直接把卡车回收迅速完成任务，之后直接撤离即可，3分钟左右即可完成任务。



任务28 译码者 Code Talker

流程要点

1 本任务的目标是救出译码者（Code Talker），目标位于鲁夫瓦溪谷（Lufwa Valley）附近的别墅的地下室。从降落点沿着山路向别墅前进，途中会触发剧情，四名狙击型骷髅部队兵登场，她们会在高处搜寻玩家的踪影。如果准备了强力狙击枪，并且带静寂（Quiet）出战的话，是可以与她们一战的，注意多走位躲避她们的攻击即可。借助树木趴下躲避视线，随后根据敌人的橙色瞄准线寻找她们的位置，用望远镜标注出来后再对她们进行射击。当然，如果我们标注出了敌人的位置，或是静寂自己锁定出了敌人，都是可以直接命令静寂进行攻击的，不过敌人也会攻击静寂，注意不要让她受伤撤离战场。如果与敌人的距离较近，她们会瞬移过来进行近战，注意切换武器来对付。把敌人血槽打空后她们会进入麻痹状态，后期再来挑战时可以用富尔顿回收装置回收到基地中。

2 如果觉得与她们战斗难度较大的话，那就贴在敌人所处高地下面前进，到尽头后攀岩上山，之后小心地朝目的地前进即可。经过两座木桥后到达别墅，这里守备森严，因此行动要小心，把同伴换成D-Dog比较保险。从别墅的左侧绕到后面，能够看见别墅的后门，把旁边的守卫解决掉后进入别墅，左转开门一路往下，在尽头的房间里就能见到译码者。

3 剧情过后需要带着译码者逃离别墅，把直升机呼叫到别墅附近的降落点，之后从原路返回从后门逃出别墅。如果之前干掉了骷髅部队兵，敌人会处于正常的巡逻状态，在不被发现的情况下从别墅后门出来，之后沿左手边的山路前往降落点，途中会有一些敌人，慢慢前进就能躲开。

4 如果之前没有解决掉骷髅部队兵，那么他们就会控制住这里的士兵，他们会进入与骷髅部队兵一样的状态中。用麻醉枪依然是可以麻醉的，只是逃跑的路线中敌人的数量会变多，如果碰到堵路的敌人，可以直接扔弹夹把他们引开。





▲分别有向南和向北两条脱离路线可供玩家选择，向北的话就需要在走出别墅后门后走西侧的山路。

目标指南

1. 与译码者接触（主要目标）
2. 回收译码者（主要目标）

3 在译码者没有受到任何伤害便将其回收

任务的最后阶段，玩家需要带译码者撤离，在这个阶段只要以潜入的方式离开，不被敌人发现的话就基本能完成这个目标。不过，根据玩家之前是否有击倒4名骷髅部队狙击手，带译码者撤离时面对的敌人会有所不同。如果没有将全部骷髅部队兵击杀的话，那么别墅周围所有的敌人都会丧尸化，只要简单躲避他们即可。如果将骷髅部队兵全灭的话，那么这里的敌人会变成大量的步兵以及武装直升机加装甲车的组合，面对这个组合时想要正面突破而不受到攻击是比较困难的，因此就这个目标而言，建议还是不要将骷髅部队兵消灭为宜。

4 排除骷髅部队兵

要排除骷髅部队兵讲究的是战斗的方式，由于对面有4名狙击手，往往一探头就会被攻击，因此想要用狙击枪对狙是比较困难的。在这里介绍一个比较邪道的打法，相信玩家在游戏过程中或多或少都曾经回收过坦克，在这里我们选择在她们对面的山头上直接呼叫坦克的空投，然后以坦克VS狙击手的方式将他们逐个击破，但记得要按R1/RB键切换第一人称瞄准，否则很难命中。虽然她们的攻击也能对坦克造成伤害，但由于坦克的装甲很厚，想要摧毁坦克还是要花不少的时间，接下来玩家只需要在山头之上以对手狙击枪的红外线作为索敌参照，用坦克的主炮轰炸其所在位置直到她们死亡为止。当只剩下最后一名敌人时，这名敌人有可能一直不露面，这时玩家离开坦克的话她很可能选择近身攻击，这时拿出步枪再补上几枪，基本就能将其击倒。



5 回收骷髅部队兵

当击倒这些骷髅部队兵后，地图上会标记她们"死亡"的位置，这时只要快速前往她们的所在位置，并且至少回收她们4人中的其中一人即可，但注意如果玩家将他们全灭的话，记得回收时不要拖得太久，否则一段时间后他们会诈尸并脱离这个区域。需要注意的是一周目是无法第一时间回收骷髅部队兵的，必须在完成任务29并解锁寄生虫服装的开发后再返回挑战。

6 回收封锁鲁夫瓦溪谷（Lufwa Valley）的装甲车

只有当玩家在本关的前半部分将所有骷髅部队兵全灭后才能完成目标6，在全灭骷髅部队兵后，在与译码者接触后别墅外会出现大量的敌方增援，来到如图所示的位置可以发现在石桥上的装甲车，将附近的敌人排除后将其回收即可。



S级评价攻略

本任务流程较长，而且没有什么特别的打法，获得S级评价的关键自然是快速且不被发现。前往别墅途中的骷髅部队狙击手是不推荐打的，沿着石壁走直接绕过她们是比较好的选择。这样在救出译码者后，敌人就会进入僵尸状态，这种状态的敌人其实是比正常敌人好对付的，而且敌人的装甲车增援也不会出现，从后门走出别墅后从左侧的小路撤离。此时这里是会有不少僵尸兵的，骷髅部队狙击手也会出现，不过只要小心行动是可以绕过他们的，到达撤离地点后即可过关。如果整个过程中没有被敌人发现的话，20分钟左右过关即可获得S评价，不过整体难度较高，建议玩家多尝试几次。

任务29 极端微生物 Metallic Archaea

流程要点

1 本关是与四个骷髅部队兵的 BOSS 战，他们的行动方式与第 16 节遇到时是一样的，出招也较为类似，周围会多出许多被控制的士兵，不过大可不用管他们。骷髅部队兵的攻击方式主要还是远程射击和扔石头，瞬移后的跳跃斩击，以及在身体周围释放让金属锈化的气体。其中最有威胁的是瞬移斩击，看见他们瞬移后一定要快速躲避。常规的应对武器还是火箭筒和突击步枪，利用油桶和集装箱的爆炸来对骷髅部队兵造成伤害。不过由于他们依然会给自己加上护甲，而且还有可能不小心炸到译码者（Code Talker），所以打起来很没效率。

2 比较有效率的应对方法是让 D-Walker 装备了加特林出战，可以在敌人站立不动（例如释放气体和扔石头时）用加特林站桩输出，很快就能消灭一名敌人。需要注意的是，骷髅部队兵放出的气体会让 D-walker 锈化，注意不要进入气体之中。血槽被打空的骷髅部队兵会晕倒，之后可以用富尔顿回收装置回收，不过如果把他们全部击倒，他们就会撤退，所以可以在还剩一名敌人的时候去回收其他三名被击倒的骷髅部队兵。



▲译码者会待在直升机旁边，他不会直接被敌人攻击，但是会被爆炸波及，如果他死亡任务会失败，需要注意。

3 将敌人全灭后，回到直升机旁救起译码者，之后前往被标注出的降落点和奥赛罗特（Ocelot）汇合就能过关。





▲如果你不想和骷髅部队兵正面对抗的话，机场防空雷达车旁边的屋顶是一个不错的狙击点，在这里能够比较安全地对骷髅部队兵进行狙击。

目标指南

1. 排除骷髅部队兵（主要目标）
2. 回收译码者（主要目标）

3 在没有被傀儡兵擒拿过的状态下完成任务

所谓的傀儡兵就是在场景中丧尸化的杂兵，这些杂兵在靠近后有可能会缠住玩家并且需要挣脱，只要远离这些杂兵不让他们缠上就好。

4 回收骷髅部队兵

要将他们回收就需要先将他们击倒，使用装备加特林的 D-Walker 是对付骷髅部队兵的最好选择，当他们原地放烟雾时是最好的攻击时机。削减骷髅部队兵全部体力后，他们会倒地不起，建议玩家最好在击倒第 1 个骷髅部队兵时就进行回收，因为当玩家将所有 4 名骷髅部队兵全灭后，他们会在短时间内全体复活并瞬间消失，几乎没有回收的时间。

S级评价攻略

硬碰硬的战斗想要拿 S 评价还是比较简单的，用 D-Walker 配加特林就能很轻松地对付他们，S 评价也就唾手可得了。当然玩家也可以直接让静寂（Quiet）配备消声狙在机场主楼屋顶上的狙击点进行输出，这样的好处是比较安全。如果静寂开始移动的话，记得用指令让她回到之前的狙击点。本任务如果回收了全部骷髅部队兵的话是会有分数奖励的，不过如果把他们全部击倒的话，他们会立刻撤退，所以必须一个一个回收。



任务30 民族净化 Skull Face

流程要点

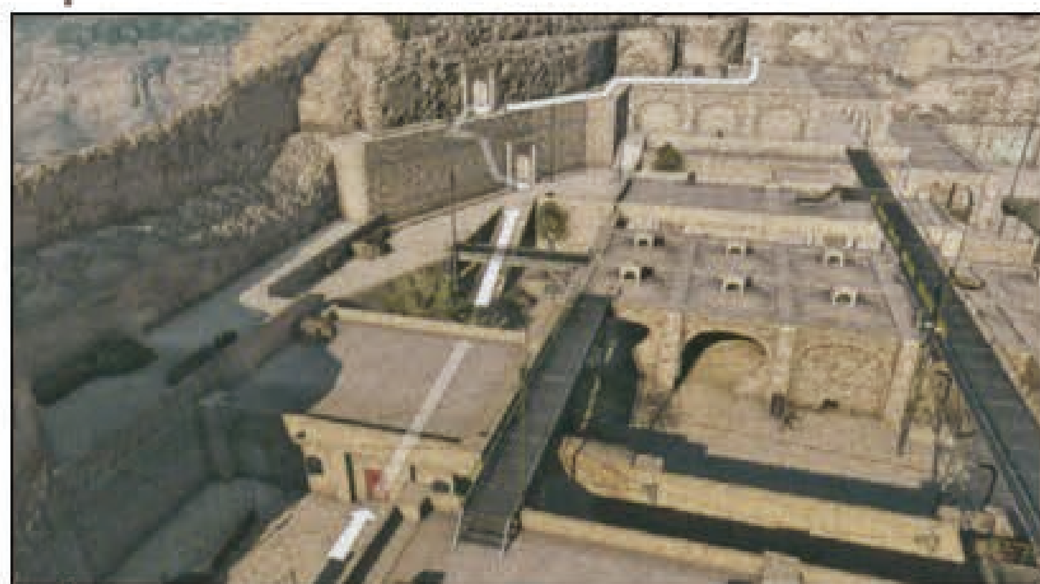
1 本任务的目标是潜入据点后与骷髅脸(Skull Face)接触，全程都只需要潜行即可。目标据点被分为三个区域，构造较为复杂，并且有重兵把守。虽然潜入的路线不止一种，但下面会给出一条笔者认为比较安全的路线。

2 下飞机后的第一段路程是没有敌人的，可以奔跑移动，顺便搜刮一下据点，但是经过铁门后的行动就要小心了。沿路下行，在拐弯处开始贴着左侧的墙壁沿着较低的地势走，绕过山崖就会看到下一扇门了。不过这里守卫森严，想从正门进入基本不可能。由于正门旁有狙击手，所以只能沿着沙地向左匍匐前进，一路沿着左侧的沙地向上，从最左侧向上攀爬，能够看到岩壁上有石梯，利用石梯能够爬到第二个区域。


▲岩壁上的石梯位置如图所示。

3 从石梯上下来后的第一个路口就向右拐，这样就能躲过设置的地雷，匍匐穿过马路来到右侧，可以看见一条向上的道路。解决掉道路上的敌人，沿着右侧的墙壁匍匐前进，躲过狙击手的视线后可以起身。来到拱形门建筑附近时，匍匐向左进入建筑，之后向前就能看到墙壁上的石梯，利用石梯爬到第三个区域。

4 第三个区域上空会有直升机盘旋，建筑物中还会有摄像头，因此行动要更加小心。从建筑的左侧跳下，然后进入右手边绿色门的房子里，从前门出去，可以看到正前方有一个石洞。钻过石洞会有一个红色门的房子，穿过这个房子就能看到石梯了。爬上石梯向右走，来到下一区域。


▲第三个区域的潜行路线如图所示。

5 解决掉高台上的巡逻兵，之后将门口步行机甲上的士兵麻醉，之后就能进入最后的区域了，这里是没有敌人的，直接跑到最顶层触发剧情即可，剧情过后任务完成。

目标指南

1. 与骷髅脸接触(主要目标)
2. 从骷髅脸口中问出情报(主要目标)

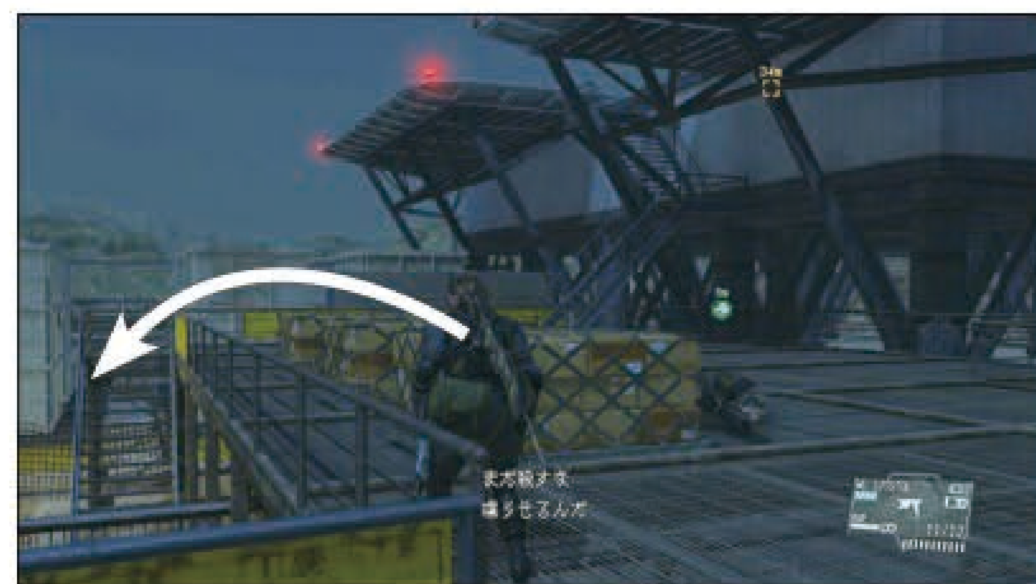
3 回收4架步行机甲

4架步行机甲都位于这个基地每一个大石拱门附近，他们有可能被敌人驾驶着巡逻，也有可能在原地待机，但要将这些步行机甲一一回收，必须将附近的大量敌人都清理掉，否则很容易就会触发警报，而这里不少敌人都全副武装，麻醉枪械的实用度会有所下降，如果玩家已经开发Rocket Arm就可以用飞拳有效地清理敌人。



4 在OKB Zero取得磁带

在本关的最后阶段，主线会要求玩家走到设施顶层的直升机停机坪找骷髅脸，这时先不要往通往停机坪的楼梯走，而是从左侧的楼梯往下走，然后沿路走到尽头的升降机处，在升降机角落可以找到一台收音机并取得磁带。





5 在OKB Zero回收7个红色集装箱

所有7个红色集装箱的位置如图所示，直到进入通往骷髅脸所在的基地入口前就能将这7个红色集装箱收齐。



6 在OKB Zero回收3台坦克

所有3辆坦克都在玩家的必经之路上，比较容易发现，具体位置如图所示。



S级评价攻略

本任务严格来说是游戏中对玩家潜入技术要求最高的潜入关卡，敌人数量较多，而且还有狙击手和步行机甲，以及全副武装的敌人。如果想要正常潜入获得S评价的话，就必须快速且完全不被发现，这要求玩家对于地形和敌人配置都十分熟悉，具体的潜入路线可以参考上文中的流程指引。当然，本任务有一个十分无脑的打法，首先准备好烟雾弹和卡车，快靠近敌人据点时，爬上卡车在载货区扔一颗烟雾弹，之后就能够堂堂正正地开车进入据点了。不过烟雾弹有一定的持续时间，建议玩家开到区域之间的门处时下车补充烟雾弹，不过补充烟雾弹时要注意周围的敌人，如果被敌人发现直接读档也是没关系的。通过这个方法直接到达据点深处，下车后迅速跑到剧情触发点，之后即可完成任务，预计用时只有5分钟左右。

任务31 萨赫勒猿人 Sahelanthropus

流程要点

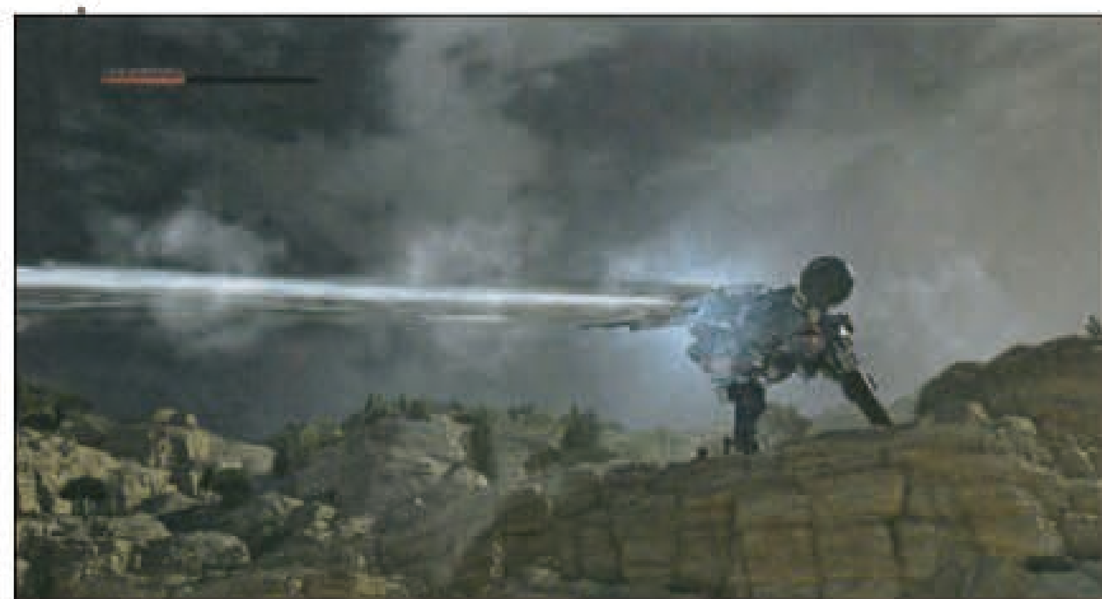
1 第1章最后的任务是与金属齿轮萨赫勒猿人（Sahelanthropus）的BOSS战，由于需要正面硬碰硬，所以带上目前火力最强的武器出战吧，利用D-Walker进行输出也是很有效率的。

2 BOSS的主要攻击方式都为远程，分别是用机枪扫射、举剑插地后的追踪地刺，以及连发导弹攻击。这些攻击基本都能用跑动与飞扑躲避，注意BOSS放出的地刺是不能碰的，碰到就会将其引爆。当玩家靠近BOSS时，它会使用火焰喷射攻击，范围较大，因此尽量远离它。此外，BOSS还会使用跳跃攻击，见它跳起后要立刻跑开。



3 BOSS的主要弱点是正面身体中央和背部的白色罐子，攻击中央的时机为中央发出黄光时，而攻击背后的白罐子使其爆炸不仅会造成较高伤害，而且会使BOSS陷入硬直，建议用机枪、机炮或者火箭筒对这些弱点部位进行连续集中攻击，本关的空投补给是会在一种武器的弹药打空之后自动进行的，因此丝毫不用担心弹药不足的问题。当BOSS血量降低到一半左右时，场景中会有大量棕色粉尘干扰视线，此时可以先进行回避，待粉尘散去后再进行攻击。

4 当BOSS血量降低到三分之一左右时，它会跳到高处使用磁轨炮进行攻击，这招是一击毙命的，而且追踪瞄准的速度也很快，比较难躲避，可以跑到低处的山丘后面，等待BOSS结束了磁轨炮的行动模式后再进行行动。



5 BOSS血量较低时会出现反射模式的QTE，此时需要切换一把射速较快的武器对瞬间出现的漂流男孩进行射击，如果射中的话BOSS会出现大硬直，但是失败的话则会被BOSS一击毙命，因此需要格外注意。BOSS硬直后是全力输出的好时机，将其击败后任务完成。

目标指南

1. 破坏萨赫勒猿人（主要目标）

2 破坏萨赫勒猿人的头部

要破坏萨赫勒猿人的头部其实也不算很难，虽然头部并非其弱点，但是只要用大威力的火箭发射器连续轰炸它的头部就能将其破坏，在攻击其头部的过程中，初期它的头部会开始冒烟，而真正破坏的标志是它的头部不断有火花出现，而且脸颊两侧有明显的破坏痕迹。另外，完成这个目标推荐使用高等级的火箭发射器CGM 25，其伤害高且换弹速度快，惟一的不足是弹道飞行速度较慢，而且当过于靠近目标时会只对其胸口进行锁定，因此使用时建议保持一定距离手动瞄准。



3 击中漂浮在空中的少年

当萨赫勒猿人的体力被削减到一定程度时，它会飞身扑向玩家并自动触发子弹时间，这时玩家需要按□/X键躲避，躲避成功后浮空少年会悬浮在萨赫勒猿人面前，这时切换枪械对其射击，只要命中一发子弹就能完成这个目标。



S级评价攻略

本任务想要获得S评价并不困难，BOSS的攻击方式在上文中的流程指引中都有介绍，在熟悉了BOSS的攻击方式后，抓准时机用火箭筒或者D-Walker的加特林持续输出即可。火箭筒推荐使用CGM 25，同时要记得准备一把突击步枪，用来对付BOSS射出的导弹，以及最后的特殊QTE。只要受伤次数不是很多，任务完成后即可获得S评价。



萨赫勒猿人的身体由各个独立部分组成，每个部分都有独立的耐久度。如果玩家能够破坏这些部分的话，就能在战斗中建立不同的优势：

A. 天线罩：将其破坏能够极大地降低跟踪导弹的瞄准精确度。
B. 手臂（×2）：将其破坏能够延长巨剑攻击的蓄力时间。
C. 大腿（×2）：将其损毁能够减少跟踪导弹的数量。
D. 压缩机（×4）：把它们破坏能够对萨赫勒猿人造成额外的伤害。
E. 弱点：对弱点发射导弹能够造成更高的伤害。
F. 头部：将头部破坏能够达成一个相关的任务目标。

任务32 知道太多的人 To Know Too Much

流程要点

1 本任务的目标是在一片沙漠中救出一名 CIA 特务，整体而言没什么难度。目标沙漠中一开始没什么敌人，只有门口有少许看守，绕过他们或用麻醉枪解决他们都是可取的。虽然不知道目标的具体位置，但目标所在的大概范围并不大，很容易就能找到。



▲ CIA 特务的具体位置如图所示。

2 如果赶路的速度够快的话，与目标接触时周围是没有敌人的，此时只需要把目标用富尔顿回收装置送回基地，之后脱离区域即可完成任务。但是如果速度不够快的话，就会有四名敌人骑着步行机甲以及一辆敌人的运输车陆续赶来，不过他们并不是一起出现的，解决掉就近的敌人之后立刻送走目标也是可行的。总之只要赶路速度不慢，任务进行起来会十分顺利。



▲如果你没有及时在苏联士兵找到特务前救出他，他就会被运送到拉玛·哈特宫殿的如图位置，此时必须尽快将其救出，否则他就会被处决。



目标指南

1. 回收 CIA 特务（主要目标）

2 在 CIA 特务被搜索部队发现前将其回收
最简单的方法就是在关卡开始后使用 D-Walker 或是 D-Horse，利用它们的移动能力赶在搜索部队到达之前前往目标地点，在沙漠上找到特工后回收即可。

3 回收 4 名搜索部队士兵
到达特工的所在位置后，可以发现有 4 名驾驶着步行机甲的敌人会从四面包围过来，将他们全部从步行机甲上击落并回收即可。

4 回收车辆的驾驶员
来到特工所在的位置，当 4 名驾驶步行机甲包围过来的敌人发现特工后，他们会通过无线电通报，随后会有 1 名士兵驾驶吉普车缓缓到来，将他也麻醉回收就可以完成目标。由于敌人必须发现目标才会触发吉普车的到来，因此无法和目标 2 同时完成。

5 回收被囚禁在夏戈村（Da Shago Kallai）和拉玛·哈特宫殿（Lamar Khaate Palace）中的 2 名俘虏
这两名俘虏具体位置如图所示。





▲被囚禁在夏戈村的俘虏的具体位置如图所示。





▲被囚禁在拉玛·哈特宫殿的俘虏的具体位置如图所示。

6 回收意图暗杀 CIA 特务的苏联兵
在沙漠中发现特工后，先不要急着将他回收，这样一来当敌人的搜索部队发现他后，会叫来一辆押送用的吉普车，在俘虏周围等待吉普车的到来，并确认特工被运上吉普车后，接下来赶在吉普车之前到达拉玛·哈特宫殿，推荐在图示位置的山头等待吉普车的到来。当吉普车到达后，吉普车司机会将特工押送到一个牢房中，这时我们继续在山头上按兵不动，一段时间后会被米勒告知有可疑的无线电，随后玩家可以发现另一台吉普车会从山头左侧的道路驶来，而这辆吉普车的驾驶员就是我们的目标，这名头戴黑色面罩的苏联兵会缓慢地走向特工所在的牢房，在他到达牢房之前将他击倒并回收即可。奇怪的是，这个任务有很高几率出现必须一次性完成的 BUG，否则在出现意外接关重来时，这名被押送的特工在即将被押送到牢房前会触发敌人的异常警戒，而我们目标的苏联兵永远也不会驾驶吉普车出现。



S级评价攻略

本任务的 S 评价也很好拿，由于需要营救的 CIA 官员周围一开始是没有敌人的，敌人会在之后逐渐赶来，所以只需要迅速赶过去用富尔顿回收装置回收，之后迅速撤离就能十分安逸地完成任务，任务用时大约 3 分钟。

任务33【求生战】通讯网破坏指令 【Subsistence】C2W

流程要点

1 本任务是任务 4 的高难度加限制条件件版，高难度在于敌人的配置会变强，数量也会变多，AI 与可视距离更是比普通难度下要强很多。限制条件包括了无法携带所有武器道具，禁止鸡头模式、反射模式、空投支援以及直升机火力支援。

2 虽然难度变高了，但任务的主要流程并没有发生太大变化，依然是从北侧山道潜入中间的小屋，能够在里屋的桌子上找到手雷，之后跑到外屋朝里屋扔手雷炸掉通信机，之后迅速爬窗从南侧撤离即可完成任务。由于潜入难度较高，玩家最好多尝试几次，在熟练之后方可轻松过关。

目标指南

本任务在高难度下最大的差异就是没有任何的装备以及同伴，但本关的目标大多数都是收集类，只有目标 4 摧毁中继机这个目标需要用到武器，建议在任务开始后沿大路走，这样必然会经过地图标记为 24 的哨站，这个哨站只有 2 名敌人，将他们简单用 CQC 放倒后取得他们的武器，然后一路走到目标 3 中钻石的位置取得钻石，再从这里跳到据点之中，将中继机左侧的集装箱回收后，用枪械射击中继机，触发的警报不用理会，直接往据点外一直跑，当警报解除，离开战斗区域就能通过本关，而单就完成目标而言，破坏中继机后马上回到 ACC 就可以了。

S级评价攻略

高难度下的本任务推荐直接用直升机上的机炮打爆三个通讯雷达来完成，不过前提需要破坏掉据点中的防空雷达车，为记得为直升机配备上装甲，并且熟悉好三个雷达的位置。用此方法完成任务的话，任务用时在 1 分钟左右。

支线143 可疑的证物 Extract the AI Pod

流程要点

任务目标是回收 AI 罐，目标据点即任务 12 中救艾默里奇博士的据点，具体潜入路线并没有太大变化，只是 AI 罐所在的位置是编号为 01 的建筑中。从右侧的门进入建筑，之后对标记出来的电脑进行操作，回收完毕后任务完成。

支线144 燃烧殆尽的男人 Secure the Remains of the Man eon Fire

流程要点

任务目标是回收燃烧之男的遗体，目标据点即任务 10 中玛拉克最终被关押的据点，因此潜入路线并没有区别。燃烧之男的尸体就在据点中央的平地上，很容易就能找到。由于调查遗体后会自动触发剧情返回母基地，因此不必担心被敌人发现后无法撤退的问题。

任务34【究极】突袭装甲部队 【Extreme】Backup, Back Down

流程要点

本任务是任务 9 的高难度版，基本流程与普通难度并无区别，利用富尔顿回收装置直接回收车辆会比较简单。但是想要回收这些车的话，首先要让车停下来，比较好的方法是在必经之路上设置假士兵（Decoy），车辆在看到假士兵后会停留并且攻击它们，可以趁此时绕后将车辆回收。

目标指南

高难度版的本任务与普通版并没有太大的差异，可以说普通版怎么完成目标，高难度版沿袭相同的方法即可，惟一的差异在于高难度版中出现的部分装甲车要比普通版耐久度高，有时就算是高等级的 CGM 25 也需要打上 2 发，因此在完成目标 3 的过程中要合理使用弹药，并尽量取得目标 4 中运输卡车的武器，否则弹药耗尽的话，就只能通过回收的方式完成目标 3 了。

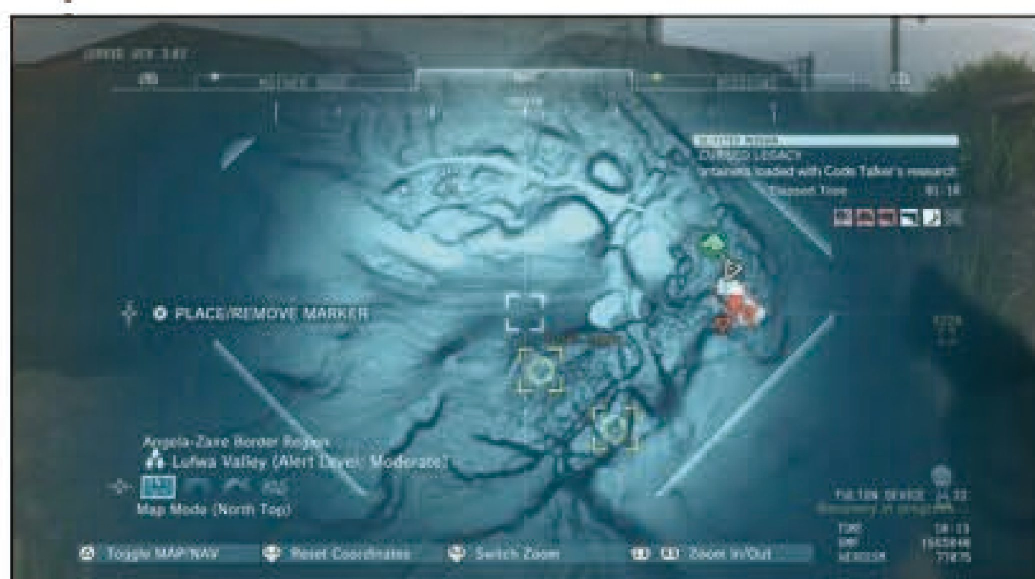
S级评价攻略

本任务的 S 评价打法与普通难度并无差异，不过注意敌方车辆的洞察距离比普通难度下更远，而且没有反射模式，在靠近车辆时需要格外地小心，建议在靠近前先用一发烟雾弹。本任务最后依然推荐把三辆坦克回收，以及破坏掉直升机，利用奖励分获得 S 评价，直升机一定要用高等级的 CGM 25 打，用普通的火箭筒很可能导致被发现而悲剧。

! 任务35 遗留在丛林中的物品 Curesed Legacy

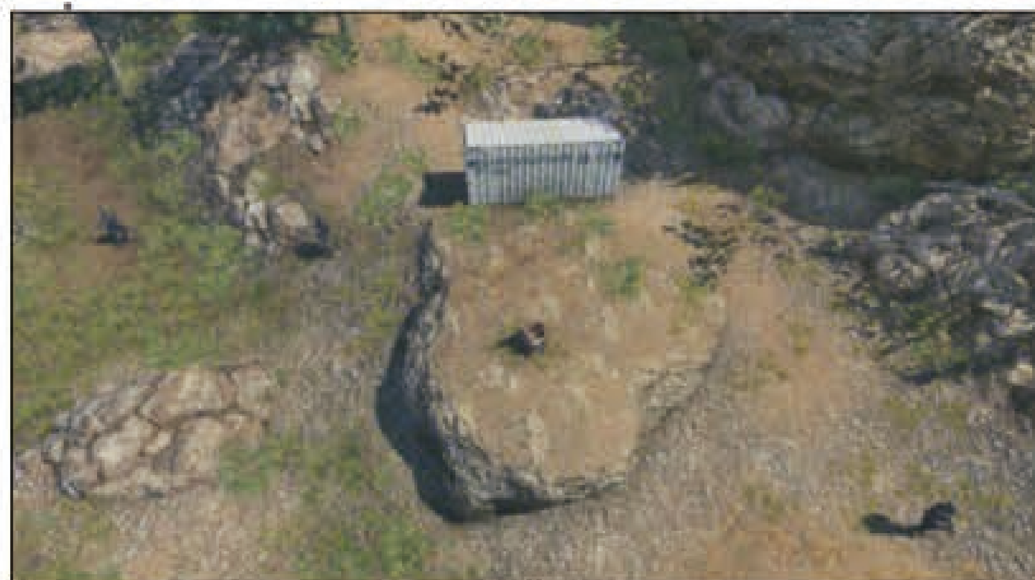
流程要点

1 本任务的目标是前往救出译码者(Code Talker) 的别墅附近回收两个集装箱，集装箱的具体位置需要通过审问别墅附近巡逻的敌人获得，不过别墅附近守卫森严，大部分敌人都是全装甲的，并不吃麻醉枪，需要小心才行。下面会直接给出集装箱的位置，玩家可以不审问敌人直接前往回收。



2 过了别墅旁的第二座木桥后向左匍匐前进可以绕过一个营地的守卫，之后即可前往集装箱所在地。集装箱周围都会有数名守卫，可以把他们依次引过来后用 CQC 解决。回收第一个集装箱后会开始出现倒计时，玩家需要在倒计时结束前回收第二个集装箱。好在两个箱子离得不远，用同样的方法回收第二个箱子后撤离即可完成任务。





▲两个集装箱周围都会有敌人把守，回收时需要先把他们解决。

目标指南

1. 回收 2 个目标集装箱（主要目标）

2 与集装箱一起，借由富尔顿回收撤离任务区域以完成任务

在回收第二个集装箱时，在回收之前爬到集装箱上方再进行回收，在回收后再按提示长按△ /Y 键就能与集装箱一同离开战场。

3 在敌人未发现集装箱被回收的状态下完成任务

完成这个目标的关键在于回收集装箱时确保附近的敌人都悉数排除，否则回收时的动静会引发他们的注意，由于这些看守集装箱的敌人都是穿着重甲，建议使用 Rocket Arm 的飞拳将他们击晕后回收。

4 借由情报档案查出士兵的位置

本关中一共有 2 个情报档案，它们分别记载着本关目标集装箱的位置以及敌人位置的情报，前者位于地图东南侧的一个帐篷内，后者则位于东侧的别墅内，而别墅的资料可能比较难寻找，但只要从别墅北侧的后门进入，沿楼梯一直往上走，穿越书房以及走廊后，最终可以找到一个方形的房间，情报文件就在这个房间内。









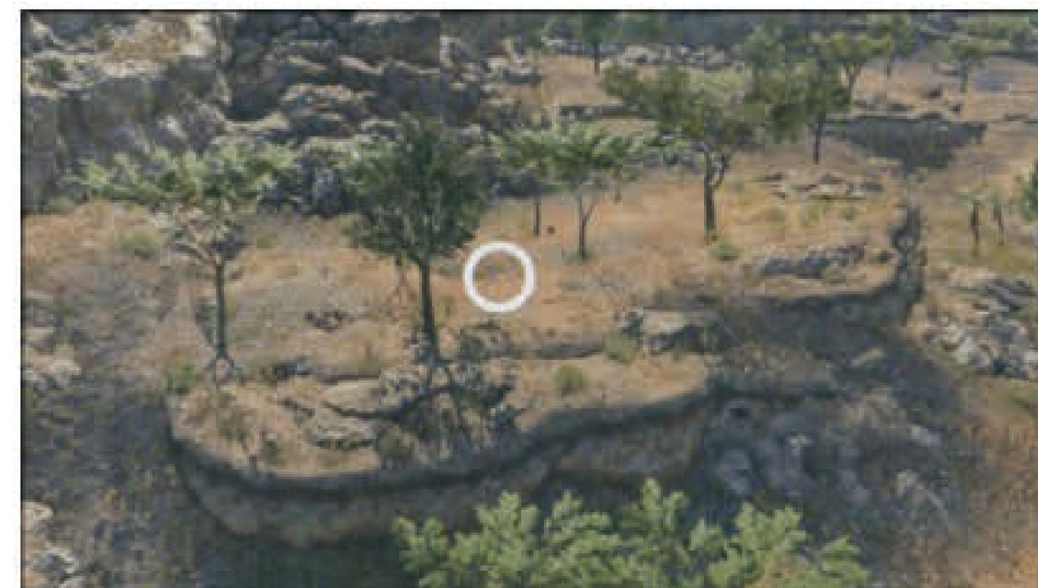
5 回收守卫别墅的零风险保安部队(Zero Risk Security)队长

这名队长的特征是头戴红色贝雷帽，他与目标 4 中别墅的情报文件同在一个房间内。

6 在卢夫瓦溪谷（Lufwa Vally）西北侧哨站取回被渡鸦抢走的钻石原石

来到如图所示的位置，可以发现天上有大量的乌鸦在盘旋，钻石就在这群乌鸦的正下方。





S级评价攻略

任务目标是回收两个集装箱，再次进行任务时可以直接绕过别墅前往集装箱所在的位置，利用烟雾弹和 CQC 解决掉周围的装甲兵，之后迅速对集装箱进行回收。回收第二个集装箱时，可以直接利用集装箱离开任务区域，以便节省时间，任务用时在 5 分钟左右。



任务36【完全匿踪】赤道的步行机甲
【Total Stealth】Footprints of Phantoms

流程要点

1 任务15的高难度加限制条件版，被敌人发现会直接游戏结束，并且无法使用鸡头和反射模式。本难度下可以先在远处用火箭筒轰掉左侧的两台装甲，之后敌人会下山侦查，之后上山用C4炸掉另外两台后脱离过关。

目标指南

本任务的高难度版除了被发现立即失败外，其他与普通难度下完全一致，由于基本上这些目标全部都是以回收为主，因此只要保证潜入即可，笔者比较建议的是从左侧的山路斜坡慢慢往上推进，一路上的敌人分布会相对比较好对付，如果玩家已经开发出隐形迷彩，即使是高难度版的全目标达成也可以说是毫无难度。

高难度下建议在远距离用火箭筒炸毁左边的步行机甲，顺便把敌人引下来，之后就能避开敌人直接上山回收掉剩下的两台了，注意山上有可能会有几个剩下的敌人，需要小心行事。回收完后直接从山顶的降落点撤离，任务用时3分钟左右。

S级评价攻略

高难度下建议用上文中推荐的远程用火箭筒炸毁左边的步行机甲，顺便把敌人引下来，之后就能避开敌人直接上山回收掉剩下的两台了，注意山上有可能会有几个剩下的敌人，需要小心行事。回收完后直接从山顶的降落点撤离，任务用时3分钟左右。

任务37【究极】卖国的车队
【Extreme】Traitors' Caravan

流程要点

1 任务16的高难度版，但是基本流程与任务16相同，高难度下更推荐把敌人引开后直接回收车辆的战术。

目标指南

本任务在高难度下除了目标4的达成方法比较特殊外，其余基本一致，主要的难点在于当玩家触发与骷髅部队兵的战斗时应该如何击倒他们，在一般情况下笔者会推荐使用D-Walker用加特林对付，但在本关中负责护送的2辆装甲车中，有一辆强到让人发指的红色强化版，只要在触发战斗后坐上这一台尾随的装甲车，利用这辆装甲车的主炮两三发就能送骷髅部队兵上西天，十分霸道！

S级评价攻略

打法与任务16完全一样，熟悉了流程后毫无难度，注意行动要迅速即可。



任务38 异形生物调查报告 Extraodinary

流程要点

1 任务的目标是前往一个遗迹回收道具，道具的具体位置一开始只能根据任务信息界面的一张模糊照片判断，不过这张照片过一段时间就会变清晰，可以根据照片上的位置找到道具。虽然道具的位置并不是固定的，但是可能会有道具的位置只有三个，具体位置可以参考下文的目标指南部分。

2 遗迹的周围会有许多敌人，他们也会在寻找目标道具，而且还会有增援赶来，因此必须赶在敌人之前把道具找到。比较稳妥的做法就是不管敌人迅速行动，依次把三个位置搜查一遍，找到道具后立即撤离完成任务。

目标指南

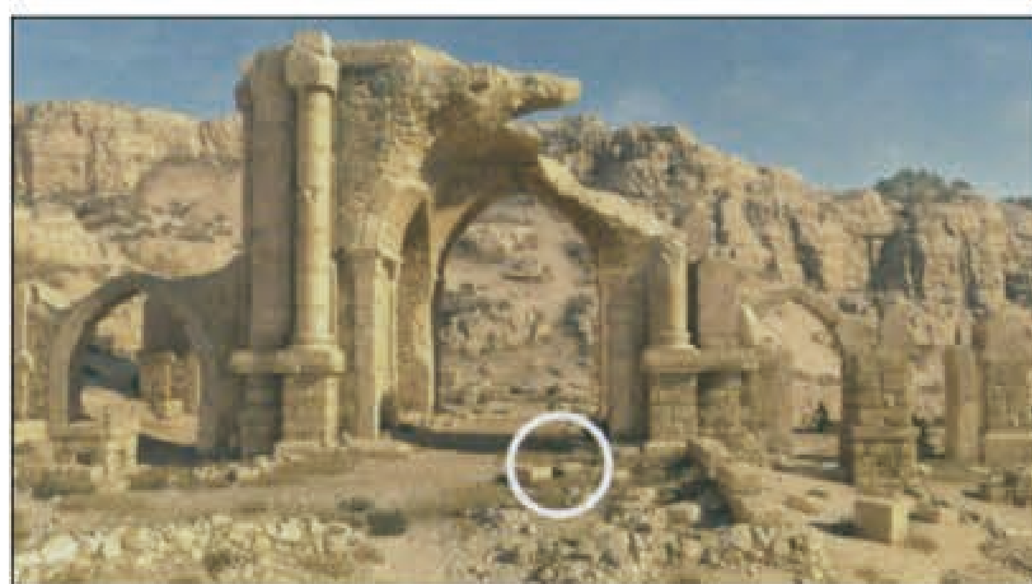
1. 取得胶卷（主要目标）

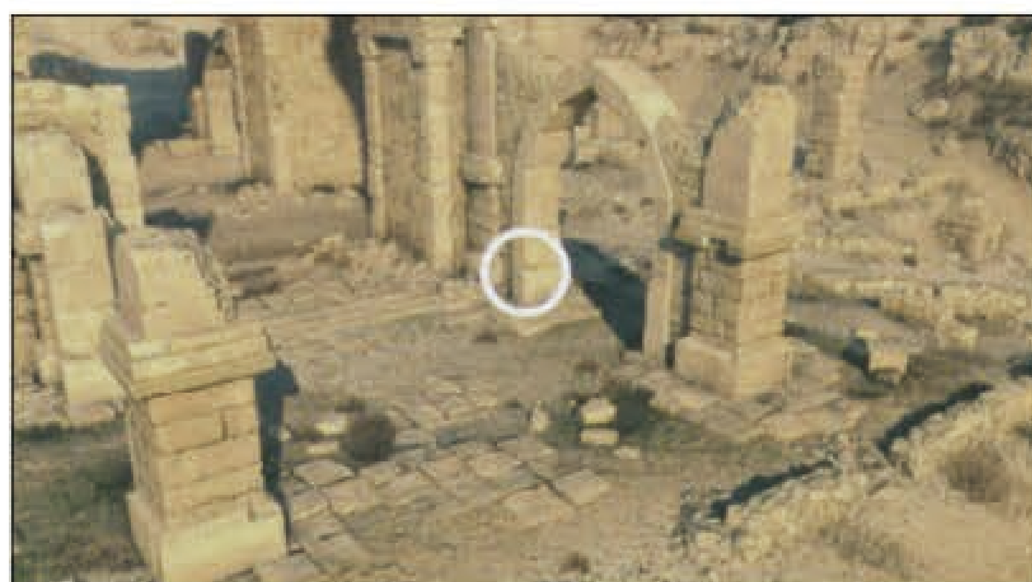
2 镇压斯普格麦离宫（Spugmay Keep）

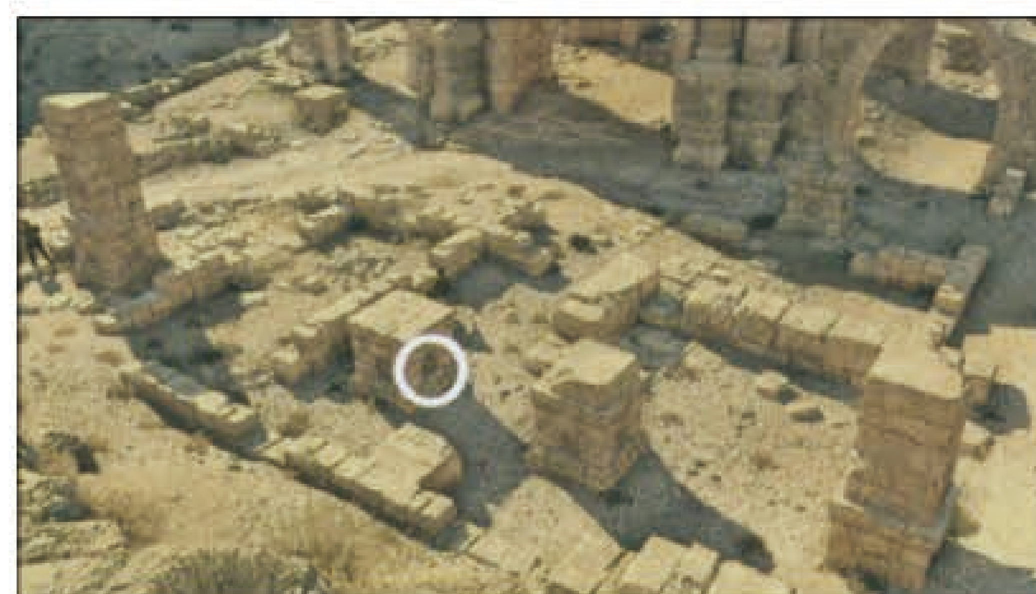
将胶卷所在的斯普格麦离宫的敌人全部无力化即可，这里有不少的装甲兵，建议用 Rocket Arm 来对付。

3 在敌方增援到达之前取得胶卷

关卡开始后玩家就直奔斯普格麦离宫，只要在南北两侧驾驶吉普车的敌人到达斯普格麦离宫前取得胶卷即可完成目标，比较麻烦的是本关中这个胶卷的位置是随机的，但他们必定在以下 3 个地方的其中一处。如果实在觉得麻烦的话，也可以换个思路拦截南和北两侧支援吉普车，将他们先排除掉之后就能慢慢寻找了。







4 回收被囚禁在斯普格麦离宫东边哨站的俘虏

这个俘虏位于地图标记为 24 的哨站中，就在这个哨站的一间房子中，十分好找。



▲俘虏的具体位置如图所示。

5 在 S 斯普格麦离宫附近回收高山秃鹰（Griffon vulture）

在斯普格麦离宫的残垣上有很多这种秃鹰，将它们击落并回收即可。

S级评价攻略

开场迅速借助 D-Horse 赶往目标地点，之后对照上文中流程指引中的目标道具可能出现位置依次搜索即可，速度快的话可以赶在敌人增援到场前获得道具并撤离。建议选择夜晚进行本任务，这样就可以在基本不用理会敌人的情况下搜索道具了，用时在 3 分钟左右。



任务39【完全匿踪】生体工学权威
【Total Stealth】Over The Fence

流程要点

本任务是任务 5 的高难度加条件限制版，被敌人发现会直接游戏结束，并且无法使用鸡头和反射模式。潜入路线与普通难度下的并无区别，依然是爬上西侧的岩壁后走山路进入据点，之后直接去底层救出目标，不过行动需要更为谨慎小心。白天行动的话一共只会遇到两名敌人，楼梯附近的敌人直接绕后 CQC，而牢房外的可以直接用麻醉枪解决。

目标指南

本任务是任务 5 的高难度版，由于在高难度版被发现后会马上失败，因此玩家需要做的简而言之就是全程潜入，而本关的目标难点基本都在于回收部分，如果玩家实在感觉吃力的话，建议在开发出隐形迷彩后再来完成，有了隐形迷彩，只要披上迷彩将这些目标悉数达成即可，根本不必担心被敌人发现导致失败。

S级评价攻略

S 级评价打法与任务 8 完全相同，容错率比普通难度版要低一点，不过多尝试几次即可成功。

任务40【究极】无声的暗杀者
【Extreme】Cloaked in Slience

流程要点

本任务是任务 11 的高难度版，静寂（Quiet）的狙击是一击必杀的，而且血量与耐力都有显著的提升，而且狙击的反应速度会变得很快。空投战术对她依然有效，不过她有很大几率会躲掉，需要不停瞄准来吸引她的注意。用坦克直接轰炸是最安逸的战术，在坦克里不用担心被攻击到，十发炮弹即可过关。

目标指南

本任务是任务 11 的高难度版，高难度版本她不再会像普通版本一样傻傻地站在原地，如果箱子慢慢落下的话，她会瞬间闪走躲过箱子，但我们仍然可以用补给箱落下的方法来完成，具体为将她标记后如常地呼叫补给箱，但当箱子还有 8~12 米的时候，玩家需要从掩体后快速站起然后快速蹲下，这样可以诱使静寂射击，当她发动射击后会进入换弹的硬直，这样一来她就不能躲过箱子的攻击了。另外，高难度版本下的静寂耐力更高，必须用补给箱命中 4 次才会被击倒。

支线145~149 搜索逃脱少年01~05
Search for the Escaped Children01~05

流程要点

这一系列重要支线是寻找并救出逃跑的少年兵，基本流程都是到达目标据点后利用 D-Dog 找出目标的位置，将目标救出后撤离，整体没什么难度。由于要救的都是儿童，升级出儿童用富尔顿回收装置会方便不少。01 的目标就在基地入口旁的屋子里，麻醉守卫后即可救出。02 的目标在别墅的二楼，守备比较森严，进入室内后的行动需要小心。03 的目标在一个遗迹的石柱上，注意周围会有两只熊，躲过熊的注意后攀岩到顶部即可利用富尔顿回收装置把目标救出。04 的目标位于废墟建筑三楼的西侧墙边，需要从中间的楼梯走到第三层后再绕到西侧，救出目标后搬到屋外即可用富尔顿回收装置送回基地。05 的目标位于据点山洞的上层，进山洞后一路向上即可找到，周围虽然有很多敌人，但是都处于被骷髅部队兵控制后的状态，移动很慢而且不会使用武器，即使被发现也问题不大。



S级评价攻略

高难度下的静寂会躲空投，所以用空投砸效率并不高，要拿 S 级评价的话建议直接用坦克来打。选择夜晚开始任务，之后直接进入坦克，根据静寂狙击枪的红外线以及闪光点来判断静寂的位置，一般 10 炮左右即可完成任务，之后下车前去触发剧情，7 分钟左右可完成任务，这样即可获得 S 评价。

! 任务41 永无止境的战争 Proxy War Without End

流程要点

任务目标是破坏或回收敌人的两辆坦克、两辆装甲车以及一架直升机，坦克的应对方法和之前一样，利用假士兵吸引注意力后把它们回收即可，而且坦克的行动路线较为固定，还会在哨站停留，可以在它们停留时直接绕后回收。最后的直升机可以直接用火箭筒轰，不过要注意瞄准时进行预判，否则被直升机发现的话就会受到强火力攻击。



▲如果玩家选择在地图中央的降落点降落，可以选择把附近哨站内的士兵清理干净，之后在这里等待车辆依次到来即可。

目标指南

1. 排除战斗直升机（主要目标）
2. 排除 2 台坦克（主要目标）
3. 排除 2 辆装甲车（主要目标）

4 回收 2 台坦克和 2 辆装甲车

所有 4 辆重型车辆的移动路线都标记在了地图上，玩家可以选择用电磁雷 EMN-MINE 在其必经之路上将他们控制住再回收，而嫌麻烦的话大可以直接走到车辆跟前让敌人发现，接下来它们基本都会停下来攻击玩家，这时只要围着战车绕圈，在其攻击之前绕到背后将其回收即可。

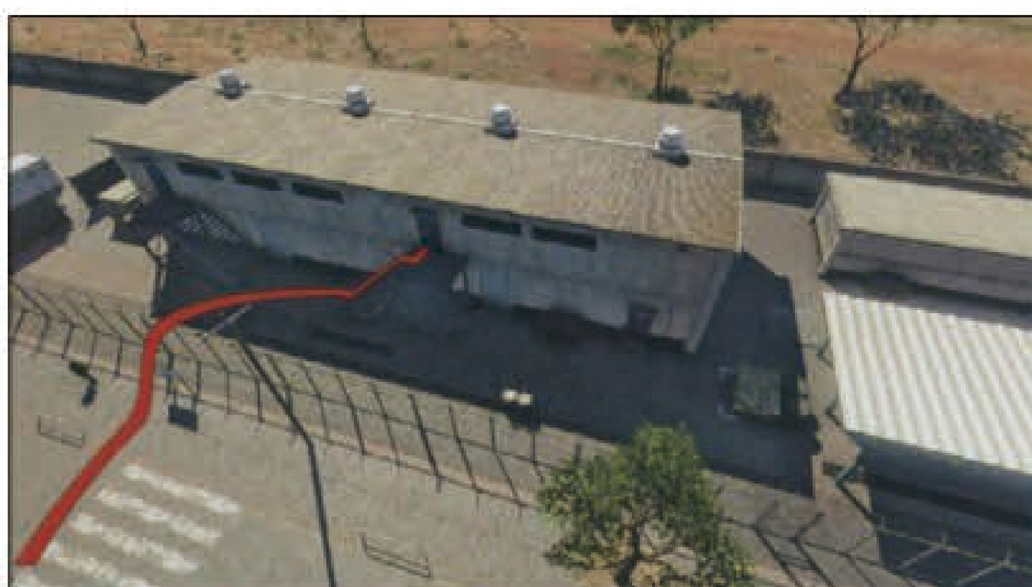
5 回收机甲部队司令

虽然这个任务主线最后要求排除一辆武装直升机，但实际上这名司令官就在这架直升飞机之上，这辆直升飞机最终会飞往地图右下角的诺瓦・布拉加机场（Nova Braga Airport）并降落于此，降落后头戴红色贝雷帽的指挥官就会走下来，之后只要将其回收即可。

S级评价攻略

一共需要清理四辆车与一架直升机，由于没有时间限制，车辆数量也不算多，比起任务“Backup，Back Down”要简单不少。四辆车都可以用绕后回收的方法来处理，直升机就直接用 CGM 25 轰炸即可，任务用时 5 分钟左右。





▲司令官从直升机下来后会进入途中的建筑内。

6 取得机甲部队司令官隐藏的钻石原石

这颗钻石位于诺瓦・布拉加机场图示位置的房间内，具体在一侧出口一旁的货架上，靠近就能发现。

7 取得武装直升机运送的蓝图

任务要求排除的武装直升机除了载有目标 5 的指挥官外，还运送着一张 D-Walker 的武器开发蓝图，只要将其击坠，并前往其坠机位置寻找蓝图即可，建议尽量保证飞机在开阔的位置坠落，否则寻找蓝图会十分费神。

! 任务42 【究极】极端微生物 【Extreme】Metallic Archaea

流程要点

任务 29 的高难度版，骷髅部队兵开场就会附带一整条护甲，并且在血量较低时还会重新获得一层护甲，而且他们的伤害也会变高，瞬移后的跳跃斩和扔石头基本上是一击必杀的。依然推荐用 D-Walker 的加特林来打，不过高难度下要多注意躲避骷髅部队兵的攻击，否则很可能功亏一篑。

目标指南

本任务是任务 29 的高难度版，高难度版本这 4 名骷髅部队兵的血厚攻击高，稍有不慎就会被秒杀，建议带上坦克以及配备加特林的 D-Walker 出战，但使用这些载具时必须注意他们喷出的让载具锈化的烟雾，否则载具会马上被摧毁，但他们放出烟雾的过程也正是最好的输出时机，因为这时他们会站立在原地不动。但输出时还需要注意其他骷髅部队兵的行动，比如举起巨石投掷的攻击以及接近后瞬间靠近的刀刃攻击，这些瞬身刀刃攻击虽然可以在攻击的一瞬按下 R2/RT 键反击，但风险和回报不成正比，在这里不推荐用这种方式削减敌人体力。

S级评价攻略

本任务个人比较推荐用 D-Walker 打，并且将加特林升级至拥有 1500 子弹发，这样就能够节省不少空投子弹所需的时间。攻击骷髅部队兵的时机是他们释放气体或是举起石头的时候，其余时间专心躲避即可。扔石头这招最好直接向后躲，侧移很可能还是会被打到，记得回收骷髅部队兵来赚取奖励分数，顺利的话 7 分钟左右完成任务。

! 任务43 死后依旧耀眼 Shining Lights，Even in Death

流程要点

剧情任务，流程十分简单，进入目标区域后沿路上楼，剧情过后获得热能仪，打开热能仪后把从顶楼到底层的所有人处决，之后救出底层的一名士兵过关。

目标指南

1. 找出发出无线电讯号者
2. 排除感染者

S级评价攻略

本任务无评价。

! 任务44【完全匿踪】笼罩在漆黑之中【Total Stealth】Pitch Dark

流程要点

任务 13 的高难度加限制条件版，被敌人发现会直接游戏结束，并且无法使用鸡头和反射模式。流程与普通难度并无区别，高难度下建议先在油水分离器旁设置 C4，炸掉雷达车后直接让直升机在基地中降落，在登机撤离前再引爆 C4，这样能够避免在行动时让敌人进入警戒状态，减小被发现的几率。

目标指南

本任务是任务 13 的高难度版，高难度版与普通版差别并不是很大，关键在于不被敌人发现，由于被发现就会任务失败，回收目标 3 的少年兵时需要加倍小心附近是否有士兵，因为稍有一点风吹草动所有小孩都会开始逃跑，从而引起成年士兵注意的连锁，十分麻烦。最大的难点仍然是目标 4，但方法没有改变，依旧是油罐装 C4– 关闭油泵 – 骑马在基地外引爆油泵 – 全速往南逃跑的路线，如果合理使用迷彩的话，本关的目标难度会骤然下降。

S级评价攻略

S 评价打法与任务 13 相同，行动要更为谨慎，由于要完成任务必须不被发现，所以只要时间拖得不是太久，一般过关即可获得 S 评价。



任务45 静寂无声的消失 A Quiet Exit

流程要点

1 这个任务操作部分实际上只有与静寂对抗七辆坦克、七辆装甲车以及一架武装直升机的部分，面对敌人的重火力攻击，比较好的防守位置是废墟建筑的房顶，这里房顶位置有一个带有墙体的铁丝网，这个位置可以防御敌人的所有攻击，主要思路是在这个位置躲避敌人的攻击，然后往左侧移动，从建筑的一些缺口瞄准兵临城下的坦克以及装甲车，将他们逐一击破。但注意不要一味地躲避敌人的攻击，否则敌人会将所有火力对准静寂，一旦静寂死亡，任务将会失败。

2 如果在这时玩家没有一些强力的导弹类的话，打起来会相当吃力，虽然一开始的剧情中静寂会递上一把火箭发射器，但这把火箭发射器的等级很低，所以最好在提升自家导弹类武器的等级后再来挑战这个任务。不过仅仅就过关而言，只要玩家不在乎评价，可以等待坦克与装甲车都停定后呼叫空中轰炸的支援，这样可以十分高效地解决问题，不过要消耗不少的GMP。最后出现的武装直升机建议回到地面对付，在发射导弹后迅速回到废墟建筑的一层躲避它的攻击，如此反复几个回复就能将其击坠。

3 战斗过后前往目标地点触发剧情，剧情过后操控Big Boss跟随脚印找到录音带，任务也就此结束。

目标指南

1. 与静寂接触（主要目标）
2. 排除来袭的苏联机械化军队（主要目标）
3. 取得静寂留下的磁带（主要目标）

4 回收7台坦克，7辆装甲车

这是一个难度比较高的目标，玩家需要将敌人来袭的7辆坦克以及7辆装甲车回收，但一般状态下，单兵面对数目如此多的战车以及敌人时，要冒险将他们全部回收是非常困难的，而完成这个目标的关键有三。

首先，是对天气的掌控，当玩家支援班等级到达一定等级后，可以从iDroid的Fire Support菜单中选择Weather Modification，相信流程至此大家也必定已经解锁，在这里我们选择的是最恶劣的天气沙尘暴（Sand Storm），在呼叫沙尘暴后，虽然敌我双方的视野都会变得极差，但这样一来为玩家提供了掩护的屏障，在战斗中打开地图确认敌人的大概位置，然后戴上夜视镜NVG或是利用战车的车头灯灯光确认其位置并上前回收即可。需要注意的是，使用这个方法必须选择晚间进行任务，因为白天不仅夜视镜效果极差，而且敌人的车头灯也不会打开，因此这种战术的实用度会大打折扣。

其次，是对寄生虫服装（Parasite Suit）的应用，只要玩家在之前回收了足够的骷髅部队兵，开发出装甲寄生虫装填卡匣【Parasite（Armor）】这种装甲寄生虫的话，那么这场战斗穿上寄生虫服装会轻松不少，因为在回收的过程中往往会被步兵乱枪扫射，稍有不慎就会被秒杀，而使用寄生虫服装的装甲功能的话，在回收的过程中敌人枪械的射击基本上没有效果，大大保证了生存率。

最后，就是需要对静寂发出停火指令，因为本关中的静寂勇猛无比，就算是坦克都抵不过她的几枪，因此要想回收这些车辆，前提是车辆没有被静寂破坏，只要在关卡开始时就按L1/LB键向静寂发出右下角的停火指令，那么她在本关中基本就是一个标记工具，有时利用她的瞄准红外线没准还能协助寻找战车的位置。



5 在静寂没有受到攻击的情况下过关

实际上只要玩家在完成目标4的过程中注意在静寂受伤后读档，其实也能一同完成这个目标，但就难度而言还是直接破坏装甲车来得比较简单，因此还是推荐分开来做。对付这个目标仍然推荐带上装甲寄生虫装填卡匣（Parasite（Armor））以及服装，然后拿上CGM 25出战，但注意在剧情中静寂会给玩家另一把火箭发射器，但这把武器并不好用，记得在开战后马上捡起原来的武器，用升级过的CGM 25在这里基本上装甲车就是一发一辆，坦克最多也就三发搞定，而且有玩家站在战场的前方，敌人就基本不会将火力转向静寂，因此安心让她在建筑上方掩护即可。比较推荐的防守位置建筑下方中央的一辆废弃坦克，在这里玩家可以有效防御三个方向来袭的敌人，而且探头瞄准也比较方便，在整场战斗的过程中要注意提前呼叫弹药增援，避免弹药断档的情况，只要全程保证装甲寄生虫覆盖，基本就不会有什么问题，而且这里也有数个检查点，因此玩家也不必过于担心。



S级评价攻略

本任务的S级讲求的其实就是速度，用诸如CGM 25这样的高杀伤力的火箭发射器，出来一辆战车就轰一辆，推荐防守位置为建筑下方的一辆废弃坦克处，这里可以有效地抵挡敌人攻击，由于在这场防守战期间也有不少的检查点，因此只要有强力武器达成S级评价也十分简单。

注意点（涉及剧透）

本任务完成之后，静寂将会因为剧情强制脱离，玩家将无法在游戏中使用她作为同伴。在1.06版本更新之前，这一脱离是永久的，玩家将没有办法使其归队。不过在1.06的版本更新之后，玩家将有办法使静寂重新归队，那就是重玩7遍任务11，这样就能让静寂重新作为同伴回到BIG BOSS的身边。

支线150 确保静寂的人身安全 Secure Quiet

流程要点

在完成主线任务43后，如果玩家与静寂（Quiet）的好感度达到100的话，那么在带静寂完成任意主线任务后返回母基地，会触发与静寂在雨中嬉戏的剧情。在触发这段剧情之后，之后在触发主线任务46时会同时解锁本重要支线。需要注意的是，在完成支线任务150后，会自动进入主线任务45，而主线任务45完成后会有很严重的后果，请玩家谨慎进入，最好先备份存档。很简单的一个任务，虽然目标是找到静寂，但实际上静寂并不在这个任务区域之中，在目标中心区域的一间房子里可以找到关于静寂行踪的情报文件，扫描情报文件后，就会自动进入主线任务45。

! 任务46 “出卖了世界的男人”的真相
Truth : The Man Who Sold The World

流程要点

真结局任务，流程与序章完全一致。解锁条件较为复杂，一般完成了所有的重要主线与支线，并且听过所有的磁带内容（可能和艾默里奇博士的磁带有关）后，再进行一个主线任务，过关后会回母基地触发剧情，之后就会解锁本任务。

目标指南

1 排除在医院入口的 6 名士兵
在离开医院之前，会有 6 名士兵在这片火海中搜索，用手上的手枪将他们全部杀掉即可。

2 开枪击中燃烧之男 20 次以上
在逃离医院的最后阶段，燃烧之男会再次出现，这时只要用手枪攻击他超过 20 次，那么在过关后就能完成这个目标，十分简单。

S级评价攻略

打法与序章相同，一般过关即可 S。

! 任务47【完全匿踪】炽热的机场
【Total Stealth】The War Economy

流程要点

任务 21 的高难度版，被敌人发现会直接游戏结束，并且无法使用鸡头和反射模式。流程与普通难度无区别，由于被发现就会任务失败，所以尽量观察好周围的情况再行动，总体难度在所有高难度任务中算比较简单的。



目标指南

本任务是任务 21 的高难度版，高难度版中的难点反而是普通版中相对简单的目标 7，因为高难度版一旦被敌人发现就会马上失败，但想要取得武装直升机的蓝图就必须将直升机击坠，因此要想在不被发现的情况下击坠直升机只有 1 种方法，那就是在足够远的距离锁定直升机，并且在直升机没有察觉的情况下用火箭发射器一发将其击坠，不过比较麻烦的是，就算玩家成功在不被察觉的情况下成功击毁直升机，如果直升机坠毁的位置位于敌人众多的基地内的话，那么回收蓝图工作也会比较困难，因此最好等待直升机在基地外围时再将其击落，但如果已开发隐形迷彩的话，那就无需担心坠落点的问题了。

S级评价攻略

S 评价打法与任务 21 完全相同，由于必须不被发现才能过关，所以任务完成后一般即可获得 S 评价。

! 任务48【究极】译码者 【Extreme】Code Talker

流程要点

任务 28 的高难度版，难点依然在前往别墅途中的狙击手，依然推荐直接潜行躲过她们。如果相与狙击手正面对抗的话，推荐直接用坦克来对付。

目标指南

本任务是任务 28 的高难度版，高难度版下的难点仍然是如何对付目标 4 的骷髅部队兵，打法上虽然也能继续采用坦克战术，不过高难度下骷髅部队兵的体力值明显提高，要击倒他们其中之一并不难，但要击倒所有就比较困难了，而且高难度下这些骷髅部队兵的攻击力变高了不少，因此坦克战术在这里不再推荐。

真正推荐的打法是使用寄生虫服装，在遇到骷髅部队兵后激活迷彩寄生虫，然后直接大摇大摆地走到他们的面前，用带有消音的武器攻击他们，（麻醉 / 杀伤均可，但必须消音，否则会被发现），虽然他们重一枪会换一个位置，但是借助迷彩寄生虫一直保持隐身，并用空投弹药的方式保持充足的余量，要将这些狙击骷髅部队兵击倒可以说是毫无难度。

S级评价攻略

本任务的 S 评价打法与任务 28 相同，高难度下的本任务依然不推荐打骷髅部队狙击手，由于高难度下没有反射模式，所以在带着译码者（Code Talker）撤退时必须格外小心，观察好敌人的情况再作行动。

任务49【完全匿踪】进驻坦克大军，向东开拔

【Subsistence】Occupation Forces

流程要点

任务 8 的高难度加限制条件版，限制条件包括了无法携带所有武器道具，静止鸡头模式、反射模式、空投支援以及直升机火力支援。由于没有武器，而找武器又比较麻烦，所以推荐直接用富尔顿回收装置回收上校所坐的卡车。卡车与坦克都会从编号为 06 的哨站开始出发，可以直接前往拦截，回收了目标上校后即可过关。

目标指南

本任务是任务 8 的高难度版，高难度版的目标难点依旧在于拦截坦克与上校的部队，由于高难度版没有任何武器，因此不能再使用上文目标 7 中介绍的打法一样用电磁雷、诱饵等方式诱使从西北方驶来的部队，但是利用玩家自己的操作可以弥补装备上的缺失。首先任务开始时推荐在哨站 07 下方的降落点降落，然后想办法用 CQC 从哨站 07 的敌人身上取得一把武器，悄无声息地离开并沿路往部队驶来的西北方向走。在远处看见坦克部队时先隐藏在边上等待，当带头坦克的侧面与视线平齐后，用刚才取得的武器向坦克开一枪，这样一来带头的坦克会短暂地停下，这时马上冲向带头坦克将其回收，然后立即将后面卡车上的驾驶员射杀，这样一来上校就会被迫从车上下来，当他下车后将他用 CQC 放倒，一切顺利的话，走在第三的坦克会因第二的卡车挡道而无法前进，这时再绕到后面回收坦克即可，这样就可以一口气完成较难的 5 个目标。

S级评价攻略

S 评价打法与任务 8 相同，由于不能带武器和道具，所以基本只能采取绕后回收车辆的方法来完成任务。



任务50【究极】萨赫勒猿人

【Extreme】Sahelanthropus

流程要点

任务 31 的高难度版，BOSS 的攻击模式和之前一样，不过威力高出很多，不少攻击是能一击毙命的，因此容错率较低。依然推荐使用 D-Walker 的加特林作为主要输出手段。如果 D-Walker 不慎被毁坏，那就需要依靠火箭筒或榴弹发射器作为主力输出，记得在准备画面时装备上。

目标指南

本任务是任务 31 的高难度版，但虽说是高难度版，但实际上当玩家拥有高等级的武器后，这个任务打起来与普通版也没有什么区别，如果觉得目标完成起来困难的话，就先强化火箭发射器再去挑战吧。

S级评价攻略

高难度下对付萨赫勒猿人的办法与普通难度一样，不过容错率较低，建议本任务用的主力武器升级到最高等级后再来挑战。BOSS 的不少攻击都是可以把玩家必杀的，因此一定要熟悉 BOSS 的攻击方式，尤其是拔剑后的地刺，在其拔剑后尽量不要停留在原地。推荐武器依然是 CGM 25 与任意突击步枪，当然也可以带上装备了加特林的 D-Walker。



支线任务解说

在游戏中，支线任务（Side Ops）多达 157 个，其中任务名为黄色的均为与主线流程相关的支线，随着流程的进行它们会悉数解锁，只要它们出现就将它们完成即可，而支线 150 的出现方法比较特殊，具体请参看上文主线任务 45 之前的相关解说。

除了这些黄色支线外，其他任务名为白色的均为普通支线，这些支线任务一开始只有几个可以选择，但只要玩家逐一完成已解锁的支线任务，新的支线任务也会逐步解锁。这些支线虽然数目众多，但实际上它们都是由几个类型的任务组成，下面就为大家简单解说这些任务的打法，只要明白了每一个类型任务的打法，将他们全部通过也只是时间问题。

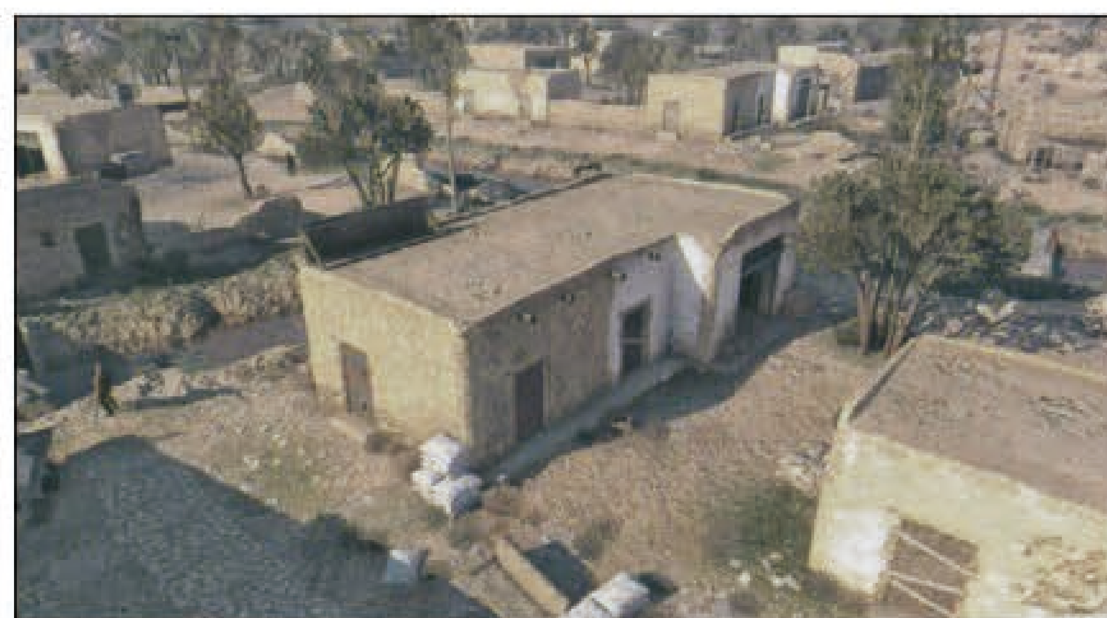
所有支线任务在完成后都会马上存档，因此只要存档完成后马上暂定回到空中基地 就能节省不少时间。

翻译回收（1-4）

这类任务需要玩家回收带有翻译技能的目标士兵，带上 D-Dog 前往任务范围内搜索目标，很容易就能发现他们的踪影，然后将其麻醉回收即可。

蓝图收集（5-10）

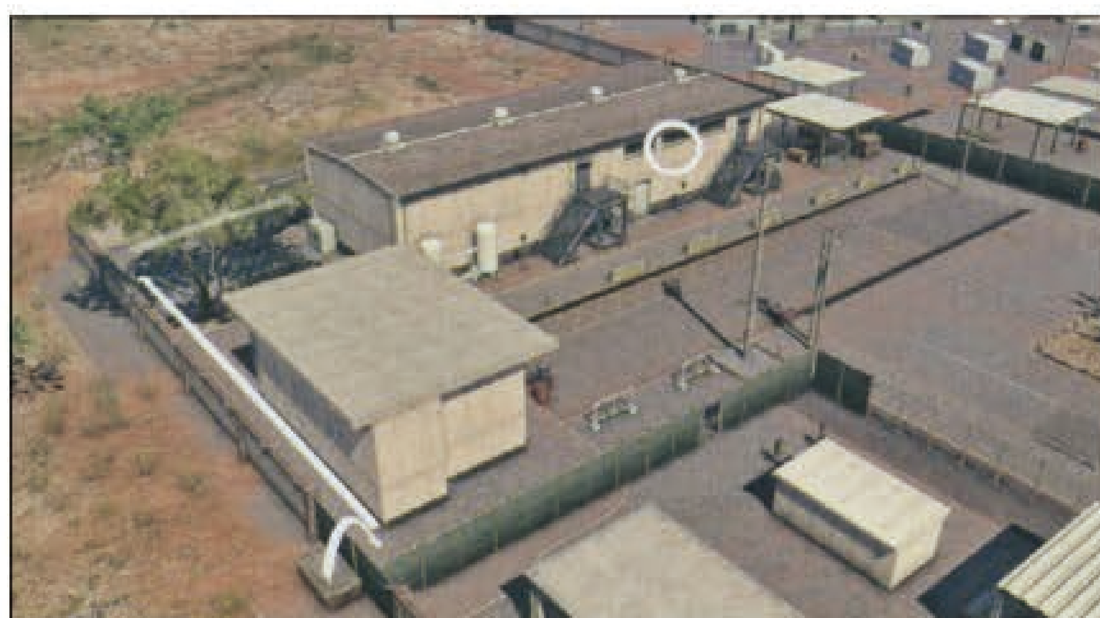
玩家需要前往目标地点内收集目标蓝图，取得指定位置的蓝图就能完成任务，以下是这 5 个蓝图的具体取得位置。

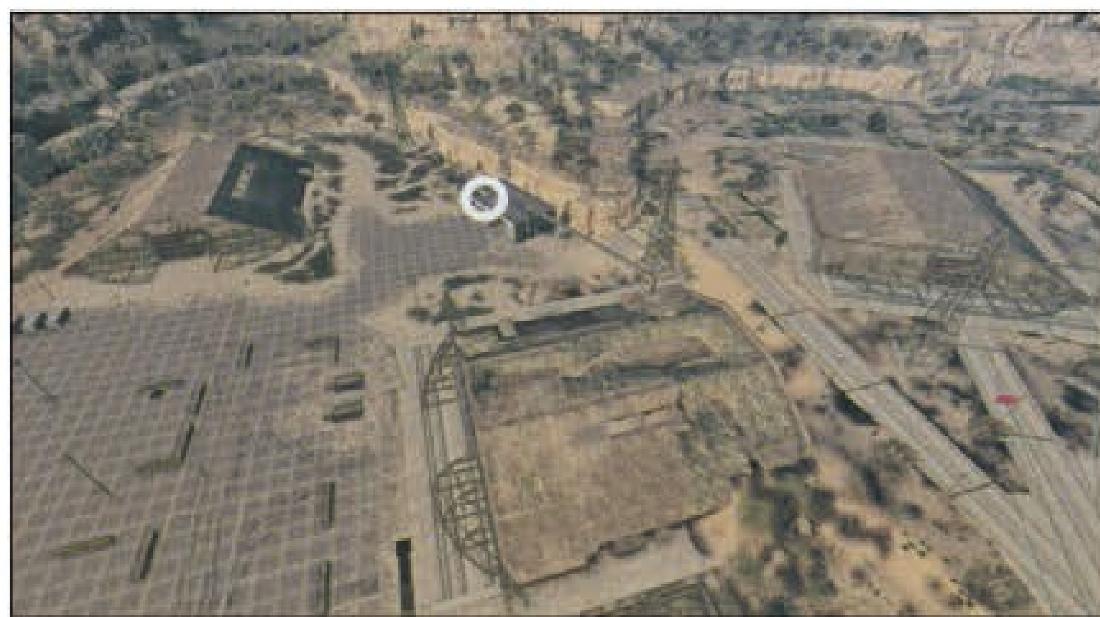

▲支线任务 5


▲支线任务 6


▲支线任务 7


▲支线任务 8


▲支线任务 9


▲支线任务 10

回收精英士兵（11-26）

这些任务要求玩家到达敌方的一些据点中，寻找需要回收的目标敌人，带上 D-Dog 前往任务范围内就能轻松找出目标，然后将其麻醉回收即可。

营救俘虏（27-46,61-65）

这类任务中，在任务范围内的敌方据点都有一名俘虏，带上 D-Dog 找到这名俘虏将这名俘虏成功回收就能完成任务。

动物捕获（47-50）

这几个任务玩家需要捕获目标的动物，带上 D-Dog 搜索到动物后将他们麻醉回收就能完成任务。

回收幸存者（51-60）

这类任务比较有趣，玩家需要回收 9 年前母基地事件中的 MSF 幸存者。要找到这些幸存者的位置，玩家最好借助 D-Dog 的搜索能力，在找到他们后，不要贸然接近这些幸存者，因为一旦靠近他们就会像行尸走肉一般高速跑开。最好的方法是使用纸箱靠近这些幸存者，当幸存者发现纸箱后，他们会好奇并靠近纸箱，当他们走到足够近后从纸箱中现身就能将他们回收。

装甲兵排除（66-81）

这一类任务敌人都是全副武装的装甲兵，使用枪械的话，如果武器的贯穿力不够的话是很难对付他们的。推荐的打法是使用火箭义肢 Rocket Arm，使用义肢发射飞拳可以一拳就将他们击至短暂的昏迷状态，借此时机将他们一一回收即可。

地雷排除（83-92）

这一类任务要求玩家将目标范围内所有的地雷都引爆，引爆地雷的方式很简单，只要用任意枪械射击即可，关键在于如何找到这些地雷，在进行任务前带上 D-Dog 作为伙伴，这样一来就能在地图中看到这些地雷的具体位置。

战车部队排除（93-106,114-127）

这一类任务是支线任务中相对棘手的任务，因为玩家需要单兵面对敌人的装甲车、坦克以及战斗直升机再加上步兵的组合，面对这样的组合正面硬碰是绝对不可取的，只能用潜行的方式一步步将它们回收。建议玩家在开发隐形迷彩后再来挑战这类任务，这样一来只需要靠近将车辆以及士兵挨个回收即可，任务的难度会支线下降。

回收武器大师（107-109）

这是与解锁武器自定义功能相关的 3 个任务，只要依次进行这 3 个任务，逐一将任务中的目标回收即可。

回收资源集装箱（110）

很简单的任务，玩家需要回收目标的资源集装箱，但必须拥有 +Cargo 2 的回收升级。

回收重要人物（112）

这个任务玩家需要前往目的地营救一名俘虏，而这名重要人物其实就是小岛秀夫，纯属小岛的恶搞任务。

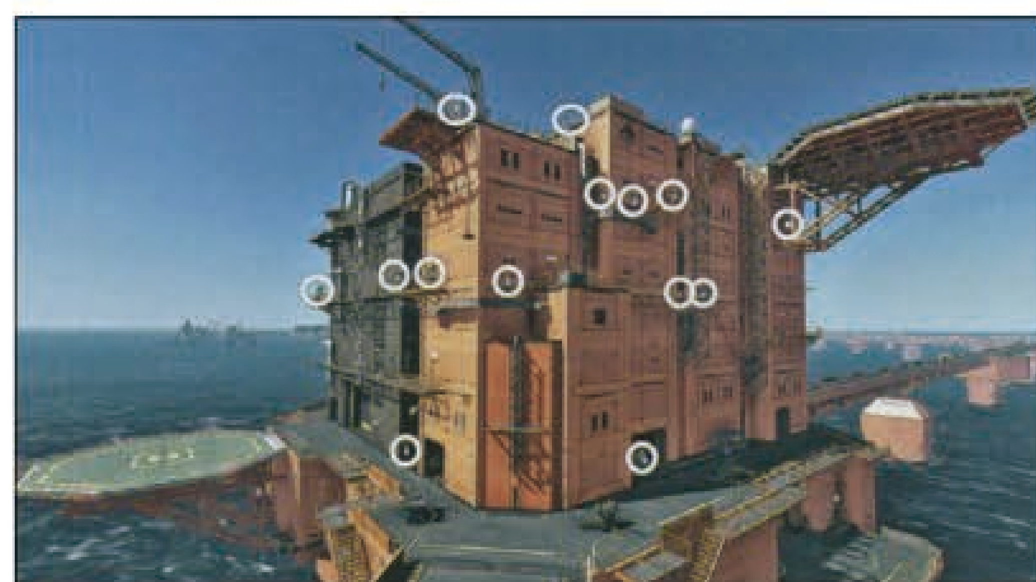
排除傀儡士兵（128-142）

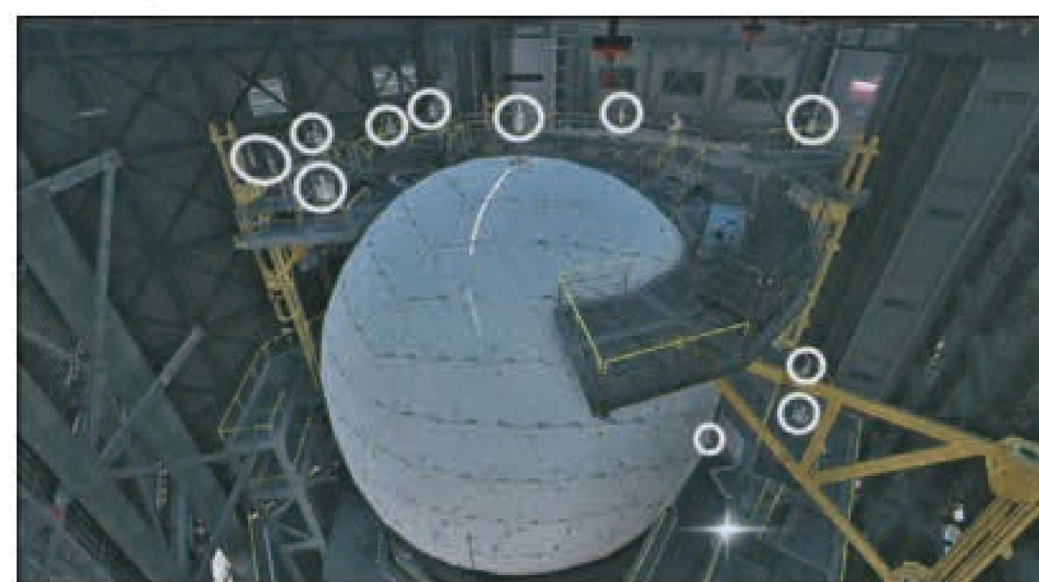
这些傀儡士兵其实就是主线流程中当 Skull 部队出现时，普通士兵陷入的那种丧尸一般的形态，这一类士兵对于麻醉、晕眩的耐久度很高，但射击头部可以让他们一枪倒地，实在角色麻烦的话玩家可以直接用杀伤性武器将他们杀死。

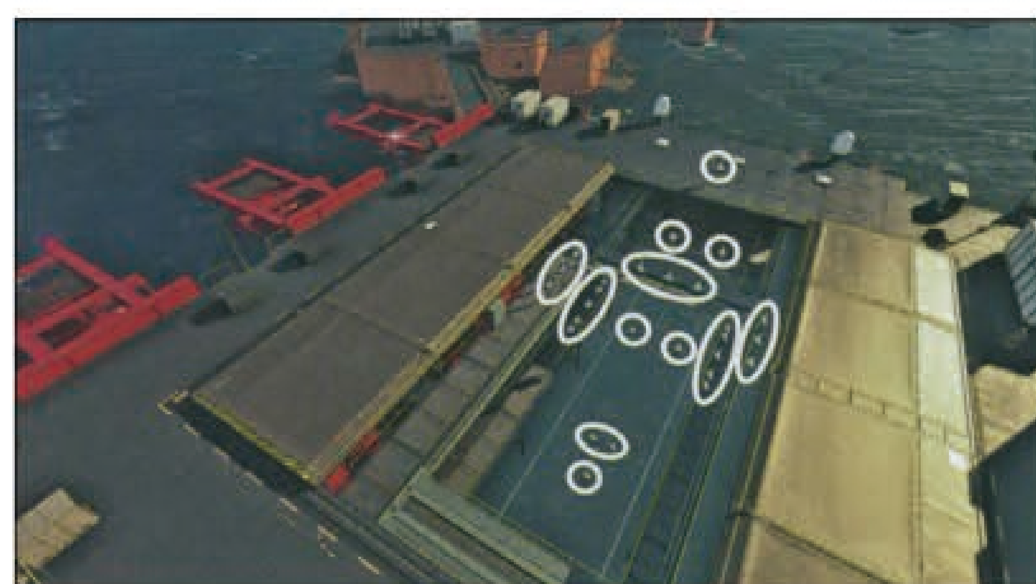


射击训练（151-157）

这些射击训练的任务进行地点为基地的平台，激活任务后玩家需要在 5 分钟的时间内将遍布在平台中的 35 个射击目标全部击中，这些任务的难点在于如何找到全部 35 个射击目标，利用夜视镜 NVG 可以一定程度上协助寻找这些目标，但其实除了任务 151 与 152 比较难之外，其他任务还是比较容易找到的，关于射击训练的标靶位置可以参考以下的图示。


▲支线任务 152


▲支线任务 155


▲支线任务 153


▲支线任务 156


▲支线任务 151


▲支线任务 154


▲支线任务 157

收集要素

纪念照片

纪念照片是本作中一个比较特殊的收集项目，共有 11 张，获得方法大同小异，前 10 张只需完成编号为 51 至 60 的支线任务即可。获得纪念照片后玩家前往母基地找 Paz 就能触发特殊剧情，每张照片都会对应一段，每次触发完后需要重新拜访才能触发下一段。触发完 10 段剧情后，玩家能够在 Paz 房间外的墙上获得第 11 张照片，之后再进入 Paz 的房间能够看到一段特殊剧情。由于涉及剧透，这里就不再赘述了。

开发蓝图

本作中可供收集的蓝图有 27 张，收集方式共有三种，分别为完成重要派遣任务（一般为黄色字体）、完成特定支线以及主线完成到一定程度后前往特定据点或哨站搜刮。获得蓝图后，对应的武器或道具的开发权即可解锁。需要注意的是，搜刮得到的蓝图必须要经过 Checkpoint 后才算真正获得，如果未进行存档而死亡的话，必须重新进行收集。而且本作还会有蓝图相关的 BUG，如果玩家发现自己已经收集到的蓝图并未在蓝图列表出现的话，只能等待官方放出升级补丁进行修复了。下面会给出所有蓝图的获得方式，并且会放出部分比较难找的蓝图的具体地点，希望对大家有所帮助。

开发蓝图一览

名称	获得方式
[GEIST P3] 开发蓝图	重要派遣任务奖励
[WU S333] 开发蓝图	重要派遣任务奖励
[URAGAN-5] 开发蓝图	完成主线任务 18 后在庞沛贝农庄（Bampeve Plantation）里找到
[ZORN-KP] 开发蓝图	重要派遣任务奖励
[RIOT SMG] 开发蓝图	完成支线任务 5
[ZE'EV] 开发蓝图	重要派遣任务奖励
[MACHT 37] 开发蓝图	完成主线任务 23 后在昆根加矿坑（Kungenga Mine）中找到或主线任务 21 中的武装直升飞机掉落
[UN-ARC] 开发蓝图	主线任务 5 中在瓦克・辛德屯驻地（Wakh Sind Barrack）中找到或完成主线任务 6 后在雅侯・乌布补给基地（Yakho Oboo Supply Outpost）中找到
[G44] 开发蓝图	在吉塔地村遗址（Ditadi Abandoned Village）中找到
[KABARGA-83] 开发蓝图	在恩芬达油田（Mfinda Oifield）中找到
[BULLHORN SG] 开发蓝图	重要派遣任务奖励
[ISANDO RGL-220] 开发蓝图	在吉塔地村遗址（Ditadi Abandoned Village）南部哨站、昆根加矿坑（Kungenga Mine）西部哨站、蛇口屯驻地（Munoko ya Nioka Station）西北哨站、诺瓦・布拉加机场遗址（Nova Braga Airport）南部哨站均可找到
[HAIL MGR-4] 开发蓝图	重要派遣任务奖励
[BAMBETOV SV] 开发蓝图	主线任务 6 完成后在拉玛・哈特宫殿（Lamar Khaate Palace）中找到或主线任务 12 中在阿富汗中央主营地（Afghanistan Central Camp）中找到
[AM MRS-71 RIFLE] 开发蓝图	重要派遣任务奖励
[BRENNAN LRS-46] 开发蓝图	完成主线任务 23 后在卢夫瓦溪谷（Lufwa Valley）中找到
[UN-AAM] 开发蓝图	在基济巴营区（Kiziba Camp）西北部哨站或南部哨站、庞沛贝农庄（Bampeve Plantation）西南部哨站、主线任务 21 时诺瓦・布拉加机场遗址（Nova Braga Airport）中均可找到
[LPG 61] 开发蓝图	重要派遣任务奖励
[FB MR R-LANCHER] 开发蓝图	重要派遣任务奖励
[PB SHILD] 开发蓝图	进行主线任务 7 时在汪迪聚落（Da Ghwandai Khar）或威亚洛村（Da Wialo Kallai）中找到，或主线任务 6 完成后在斯玛瑟要塞（Da Smasei Laman）中找到
[STUN GRENADE] 开发蓝图	在基济巴营区（Kiziba Camp）中找到
[STUN ARM] 开发蓝图	完成支线任务 6
[FLAMETHROWER] 开发蓝图	主线任务 31 完成后在蛇口屯驻地（Munoko ya Nioka Station）中找到或主线任务 41 中的武装直升机掉落
[IR SENSOR] 开发蓝图	完成支线任务 7
[ANTITHEFT DEVICE] 开发蓝图	完成支线任务 8
[GUN-CAM DEFENDER] 开发蓝图	完成支线任务 9
[UA-DRONE] 开发蓝图	完成支线任务 10

部分蓝图具体位置一览


[URAGAN-5] 开发蓝图：
庞沛贝农庄（Bampeve Plantation）


[UN-ARC] 开发蓝图：
雅侯・乌布补给基地（Yakho Oboo Supply Outpost）


[KABARGA-83] 开发蓝图：
恩芬达油田（Mfinda Oifield）


[MACHT 37] 开发蓝图：
昆根加矿坑（Kungenga Mine）


[G44] 开发蓝图：
吉塔地村遗址（Ditadi Abandoned Village）


[ISANDO RGL-220] 开发蓝图：
吉塔地村遗址（Ditadi Abandoned Village）南部哨站





[BAMBETOV SV] 开发蓝图：
拉玛·哈特宫殿（Lamar Khaate Palace）



[UN-AAM] 开发蓝图：
诺瓦·布拉加机场遗址（Nova Braga Airport）



[STUN GRENADE] 开发蓝图：
基济巴营区（Kiziba Camp）



[BRENNAN LRS-46] 开发蓝图：
卢夫瓦溪谷（Lufwa Valley）



[PB SHILD] 开发蓝图：
威亚洛村（Da Wialo Kallai）



[FLAMETHROWER] 开发蓝图：
蛇口屯驻地（Munoko ya Nioka Station）

关键道具

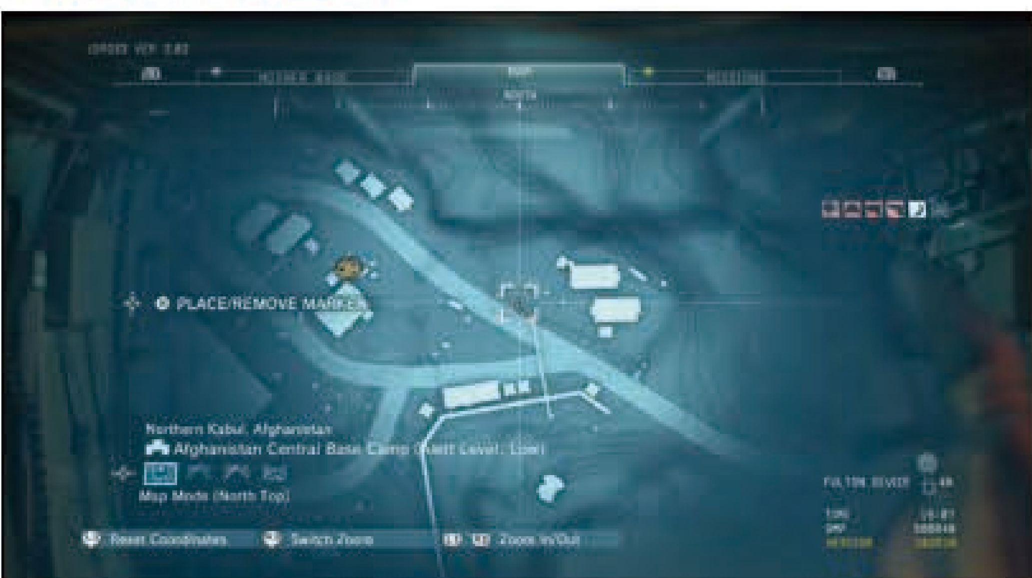
关键道具的获得方法并不算复杂，许多都与主线任务有关。获得关键道具后一般都会解锁一些较为特殊的装备或道具，或是解锁一些特殊功能，还是十分实用的。下表列出了所有关键道具的获得方式，其中需要注意的是与托运点（即快速移动点）有关的道具，托运点只有部分大据点才会有（即在地图上有英文名标注的地点），而托运点只会在与据点联通的重要道路上，一般都在出入口处，并不难找。发现托运点后，必须靠近调查撕去便条，这样才算开启，之后记得要通过Checkpoint进行保存，否则死亡重新游戏时需要重新前去开启。除了托运点相关，游戏中还有关键道具与母基地发生的特殊剧情有关，这些剧情一般会在第二章玩家回到母基地时触发，因此并不难获得。

关键道具一览

名称（中文 / 英文 / 日文）	作用	获得方式
来自孩子们的报酬 /Children's Reward/ 子供たちからの报酬	解锁 Water Pistol	完成主线任务 18
急救手册 /First Aid Manual/ 救援救助マニュアル	解锁 Tactial Fulton D-Dog（D-Dog 用富尔顿回收装置）	完成主线任务 23 后在玛萨村（Bwala ya Masa）中找到
大师级认证 (MARK)/Master Certificate – Marking/ マスタ – 认定证 (MARK)	望远镜可以直接分辨出假士兵并且将其标记	标记 500 名敌人
大师级认证 (C.BOX)/Master Certificate – Box/ マスタ – 认定证 (C.BOX)	解锁 C.Box(WR)（防水纸箱）	开启安哥拉或阿富汗任一地区的所有托运点
宗师级认证 (C.BOX)/Grand Master Certificate – Box/ マスタ – 认定证 (C.BOX)	解锁 C.Box(SMK)（烟幕纸箱）	开启阿富汗与安哥拉地区的所有托运点
大师级认证 (FULTON)/Master Certificate – Fulton/ マスタ – 认定证 (FULTON)	解锁 Grade 3 Fulton	回收 500 名敌人
宗师级认证 (FULTON)/Grand Master Certificate – Fulton/ グランドマスタ – 认定证 (FULTON)	可开发 F-Ballista（D-Walker 用回收装置）	回收 1000 名敌人
海螺号角 /Conch Shell/ 法螺贝	解锁 Petrol Bomb（汽油炸弹）与 Fulton upgrade with Children（儿童用富尔顿装置）	完成支线任务 113
骷髅部队的开山刀 /Skulls Machete/ スカルズのマチェット	解锁 Task-Arm SM（D-Walker 的武器）	完成主线任务 29
奇爱的遗物 /Strangelove's Memento/ ストレンジラブの遗品	解锁 Bandana（避免重伤的头巾）	完成支线任务 143
燃烧之男的遗体 /Man on Fire – Corpse/ 燃える男の遗体	解锁 Furicorn（D-Horse 的装备）	完成支线任务 144
静寂的检查报告 /Quiet's Examination Report/ クワイエットの检查报告书	解锁 Gray XOF（静寂的套装）	完成主线任务 40 或观看静寂相关的特殊剧情
手帕 /Handkerchief/ ハンカチ	解锁 Sniper Wolf（静寂的套装）	完成主线任务 40
艾默里奇的研究资料 /Emmerich's Research Notes/ エメリッヒの研究资料	解锁 Stealth Camo（隐形迷彩）	观看与艾默里奇（Emmerich）相关的特殊剧情
Big Boss 的称号 /The Codename: Big Boss/BIGBOSS の称号	解锁 Leather Jacket 套装	完成主线任务 46
大师级认证 (STANDARD)/Master Certificate – Standard/ マスタ – 认定证 (STANDARD)	解锁 Cyborg Ninja 套装	完成所有主线任务（除了高难度任务）
宗师级认证 (STANDARD)Grand Master Certificate – Standard/ グランドマスタ – 认定证 (STANDARD)	解锁 Raiden 套装	以 S 级评价完成所有主线任务（除了高难度任务）
大师级认证 (ELITE)/Master Certificate – Elite/ マスタ – 认定证 (ELITE)	解锁 Naked (Silver) 与 Bionic Arm（Silver）（银色套装与银色手臂）	完成所有高难度主线任务
宗师级认证 (ELITE)/Grand Master Certificate – Elite/ グランドマスタ – 认定证 (ELITE)	解锁 Naked (Gold) 套装（金色套装）	以 S 级评价完成所有高难度主线任务
圣星百合 /Star of Bethlehem/ オオアマナ	解锁 Infinity Bandana（即无限头带）	完成主线任务 46

全快速移动点位置一览

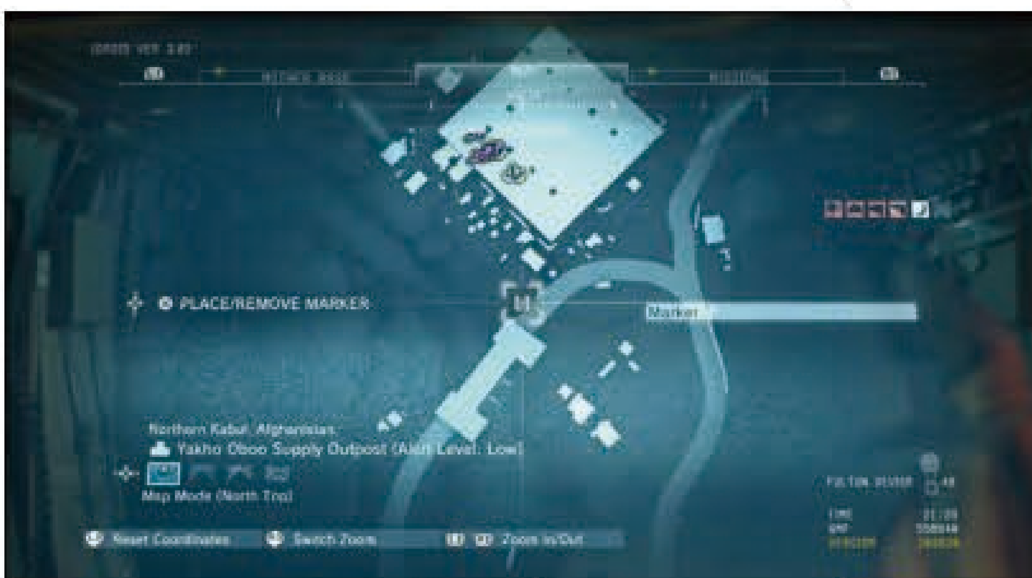
[阿富汗地区]



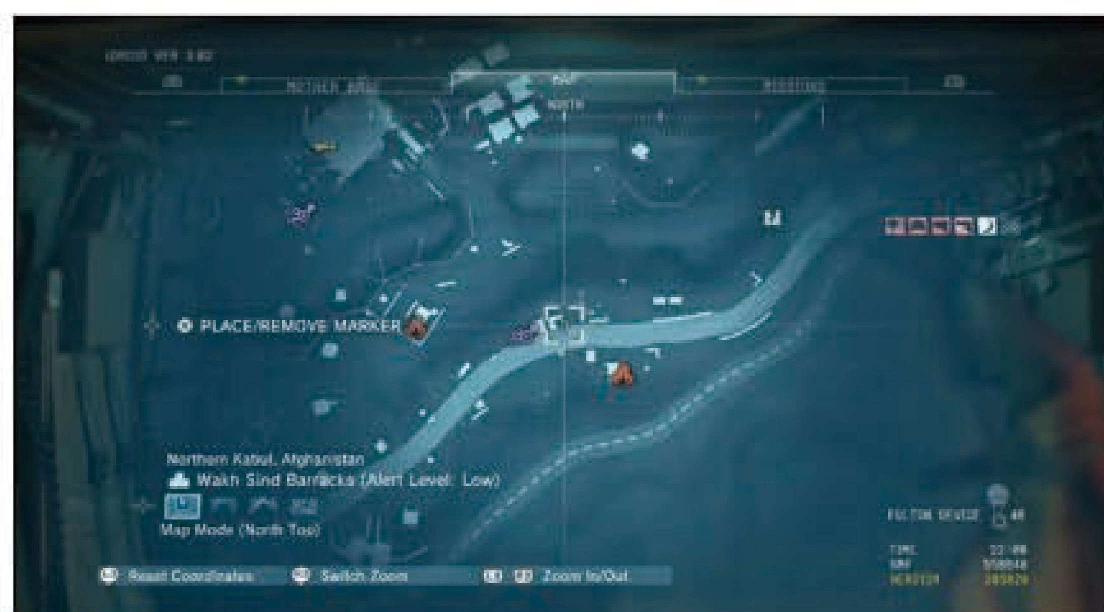
阿富汗中央主营地 /Afghanistan Central Base Camp



瑟拉克发电厂 /Serak Power Plant



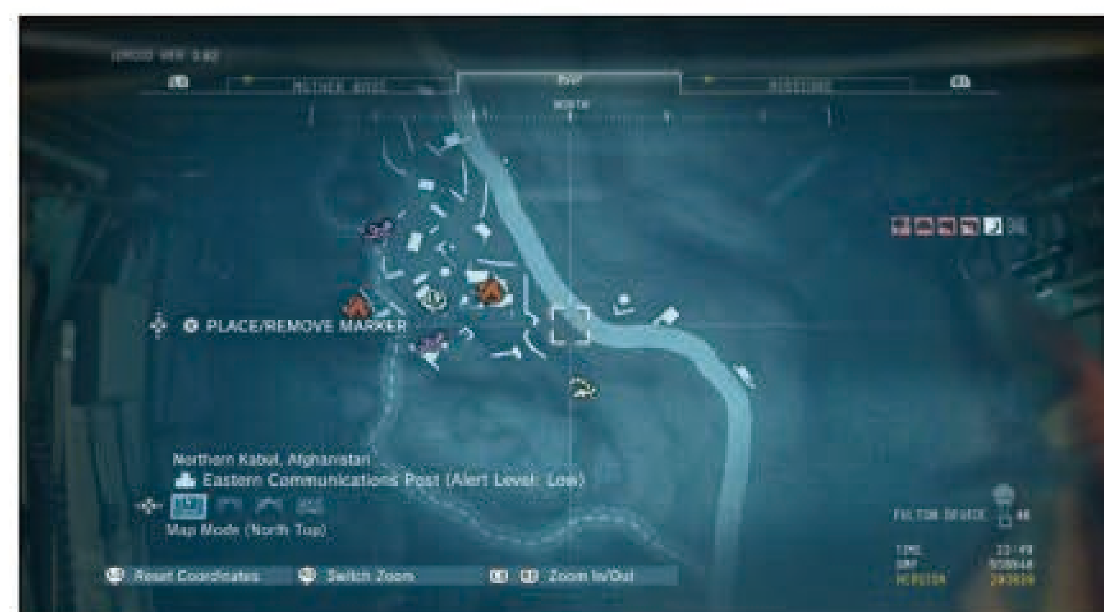
雅侯·乌布补给基地 /Yakho Oboo Supply Outpost



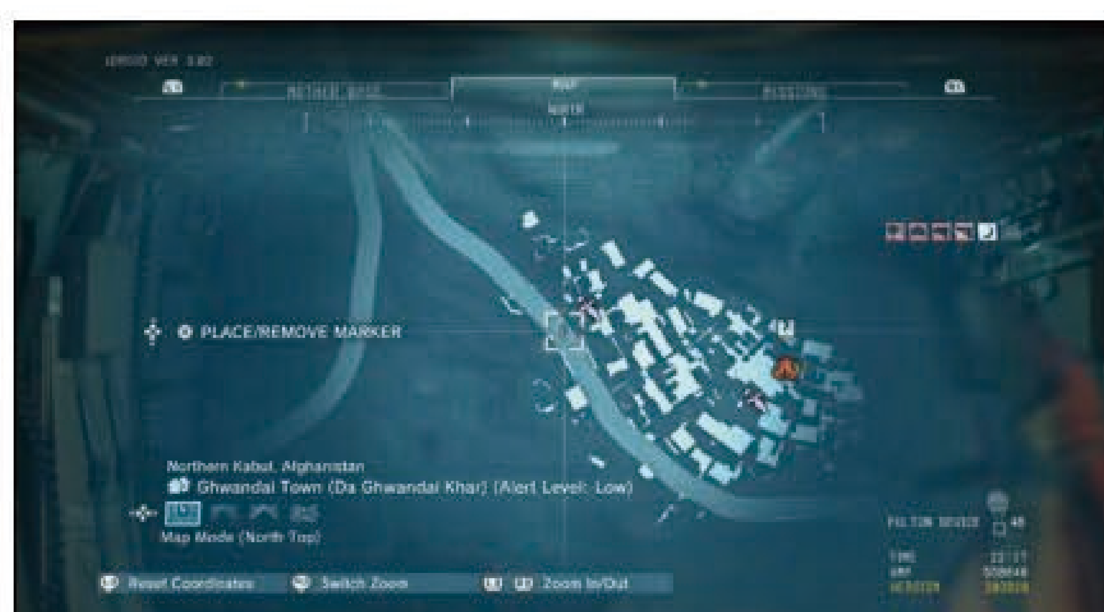
瓦克・辛德屯驻地 /Wakh Sind Barracks



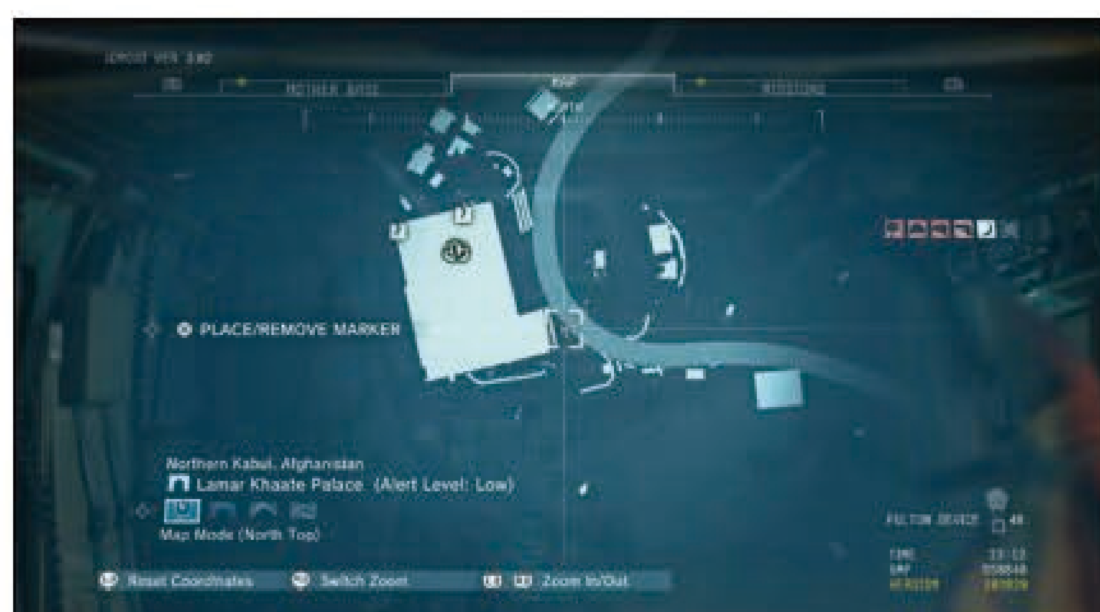
斯玛瑟要塞 /Da Smasei Laman



东部通讯所 /Eastern Communications Post



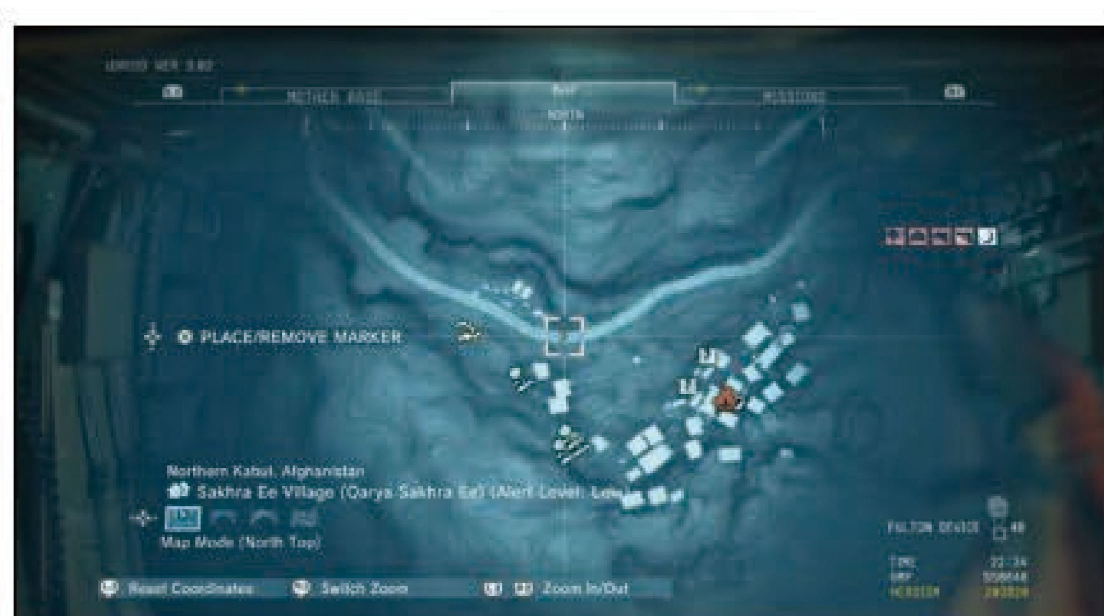
汪迪聚落 /Da Ghwandai Khar



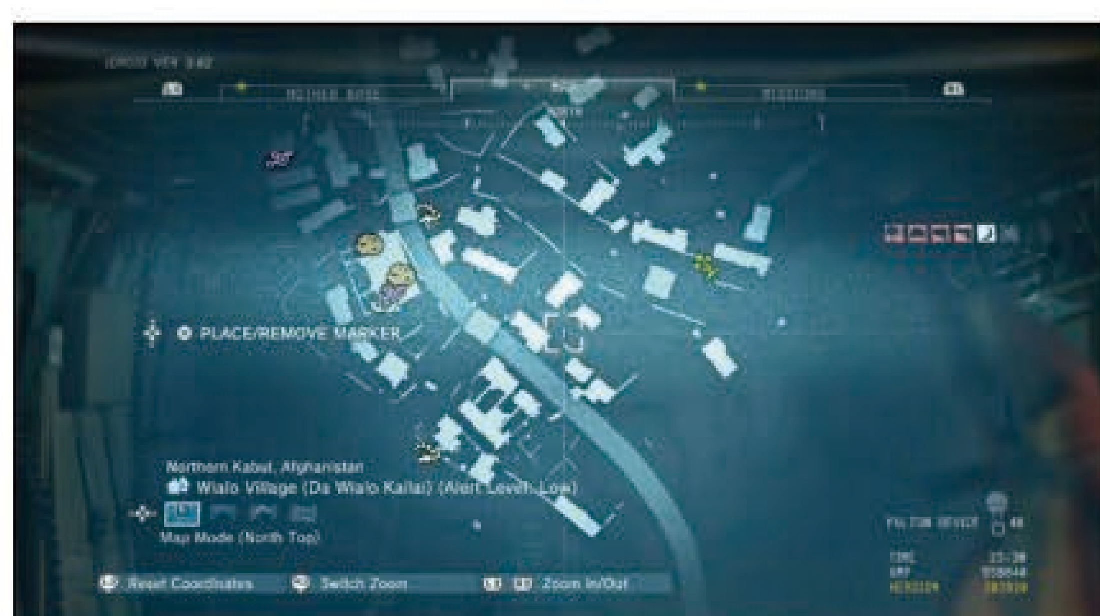
拉玛・哈特宫殿 /Lamar Khaate Palace



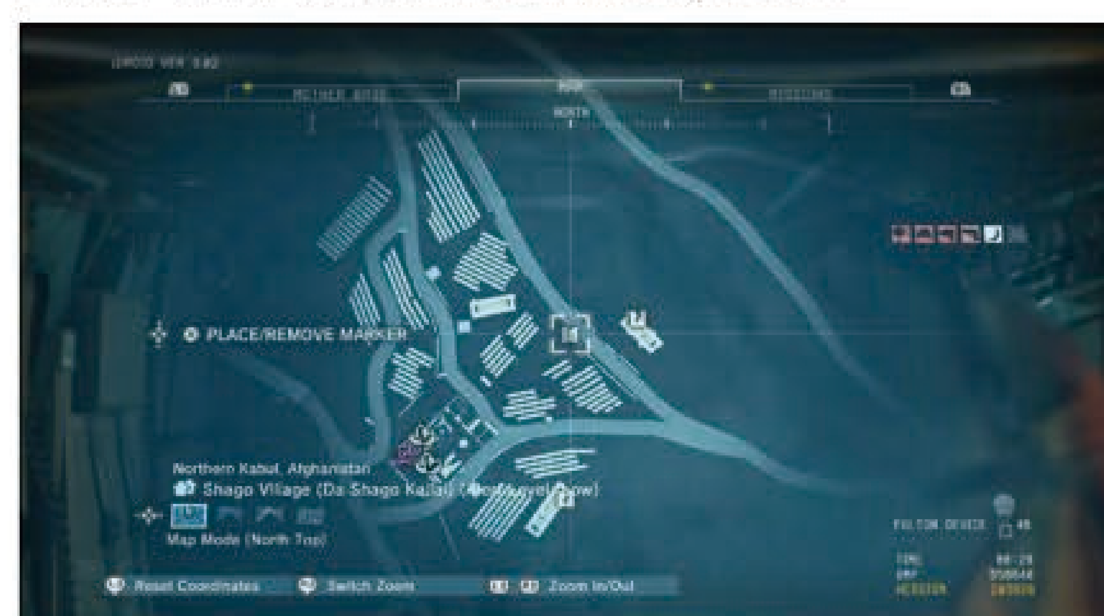
山岳中继基地 /Mountain Relay Base



撒哈莱村 /Qarya Sakhra Ee

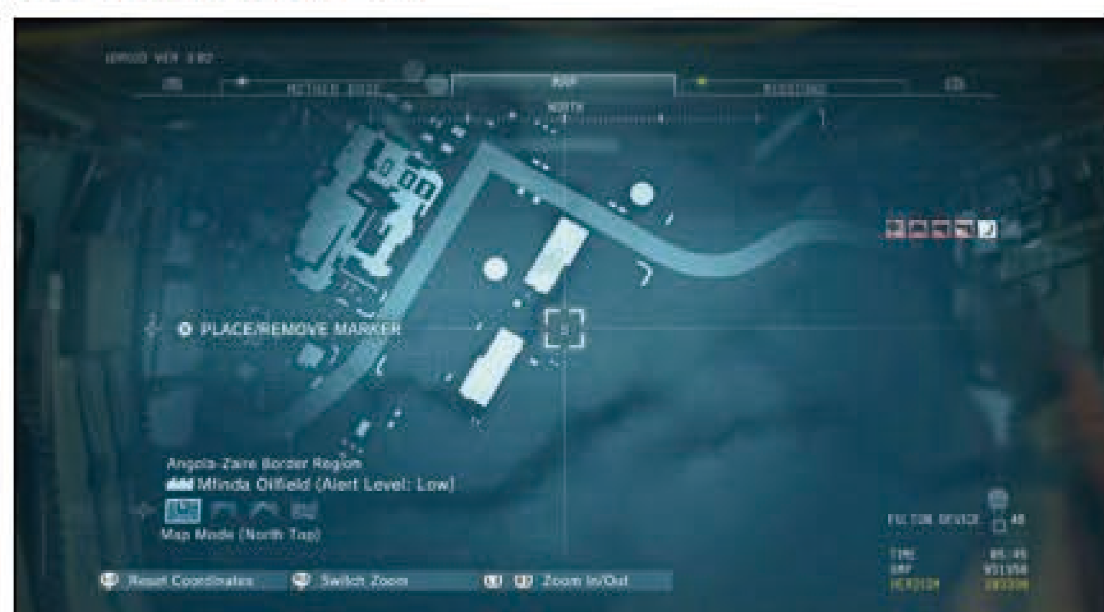


威亚洛村 /Da Wialo Kallai

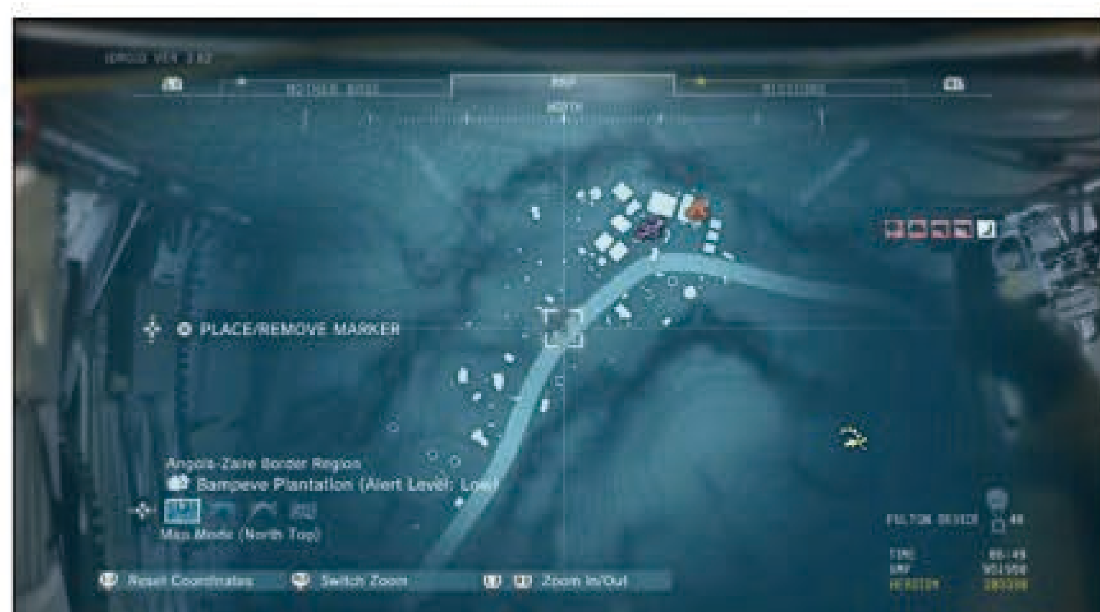


夏戈村 /Da Shago Kallai

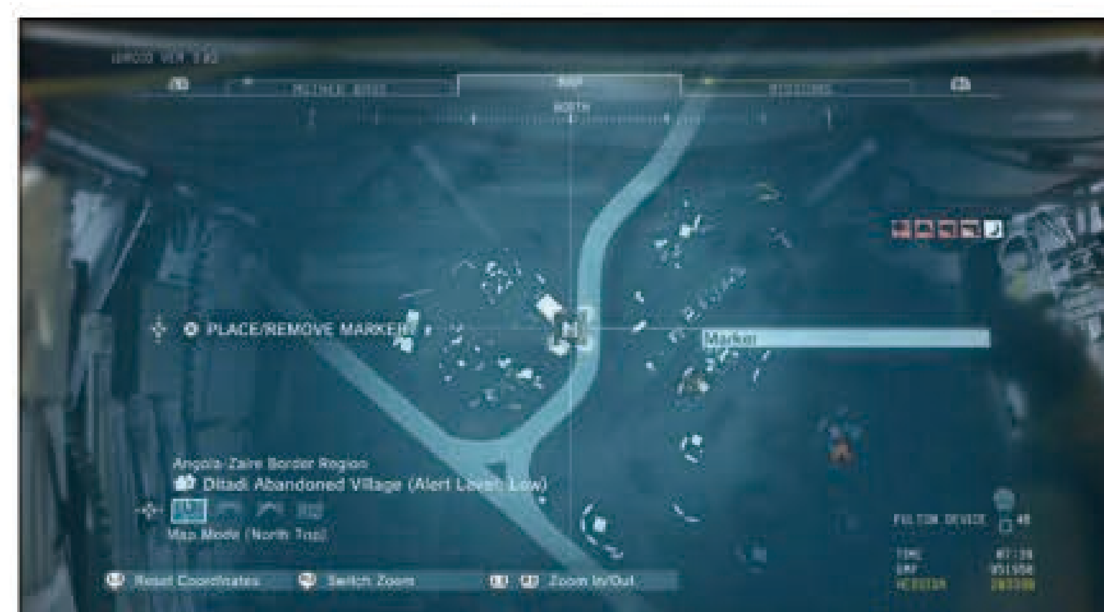
[安哥拉地区]



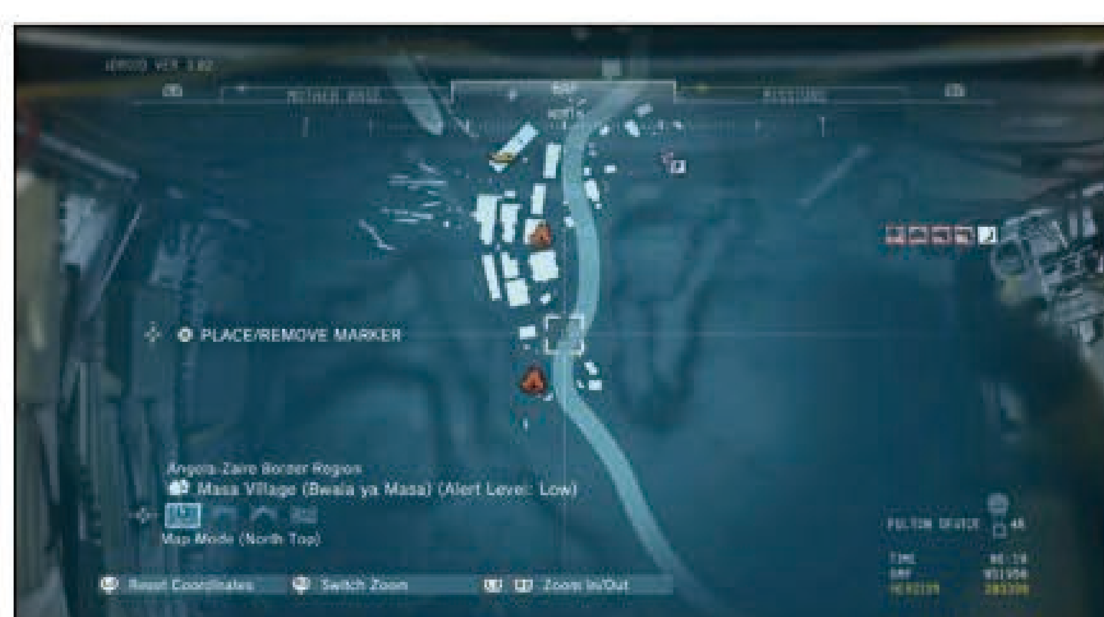
恩芬达油田 /Mfinda Oilfield



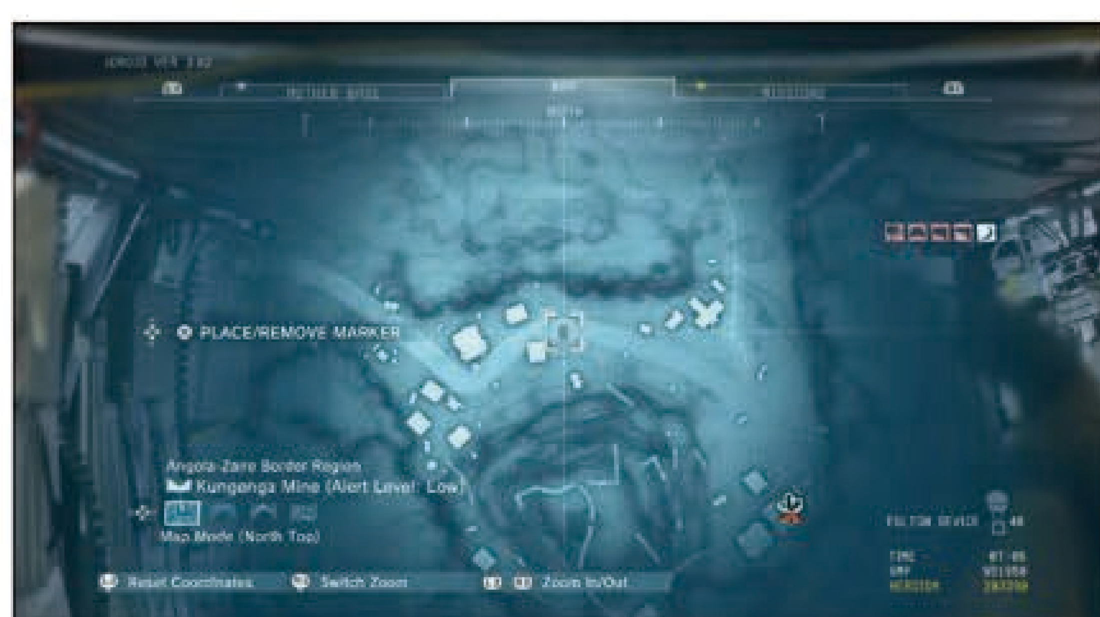
庞沛贝农庄 /Bampeve Plantation



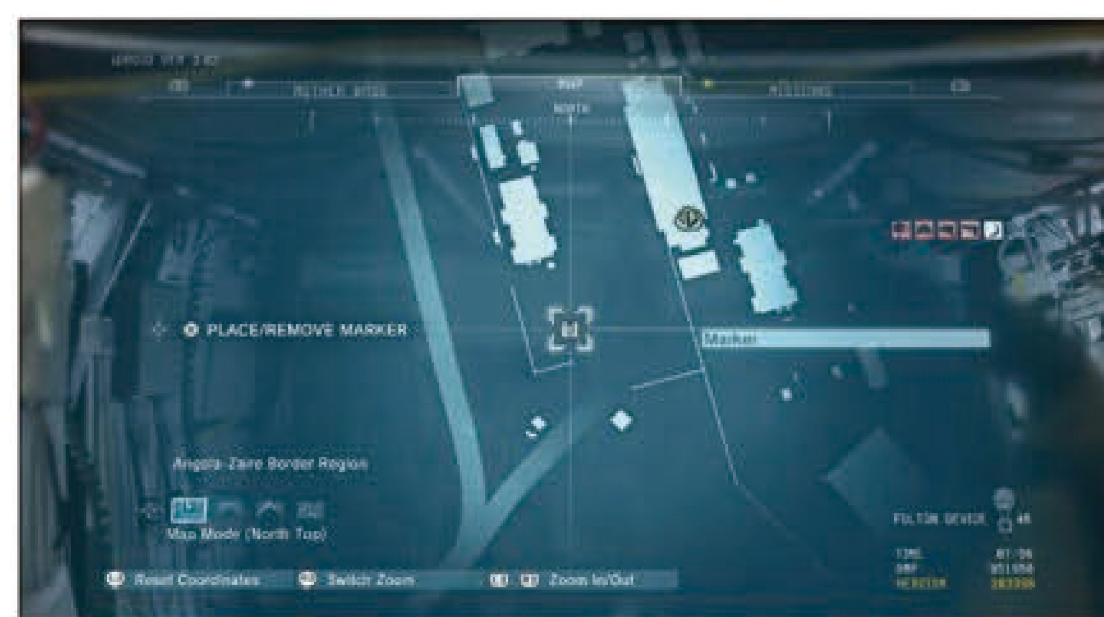
吉塔地村遗址 /Ditadi Abandoned Village



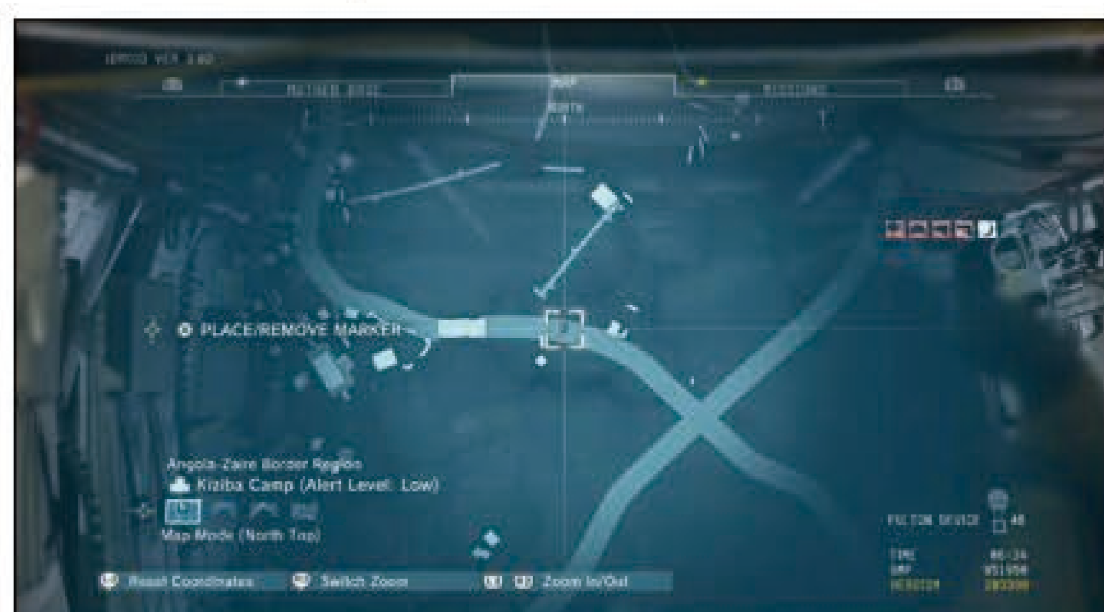
玛萨村 /Bwala ya Masa



昆根加矿坑 /Kungenga Mine



诺瓦・布拉加机场遗址 /Nova Braga Airport



基济巴营区 /Kiziba Camp



卢夫瓦溪谷 /Lufwa Valley

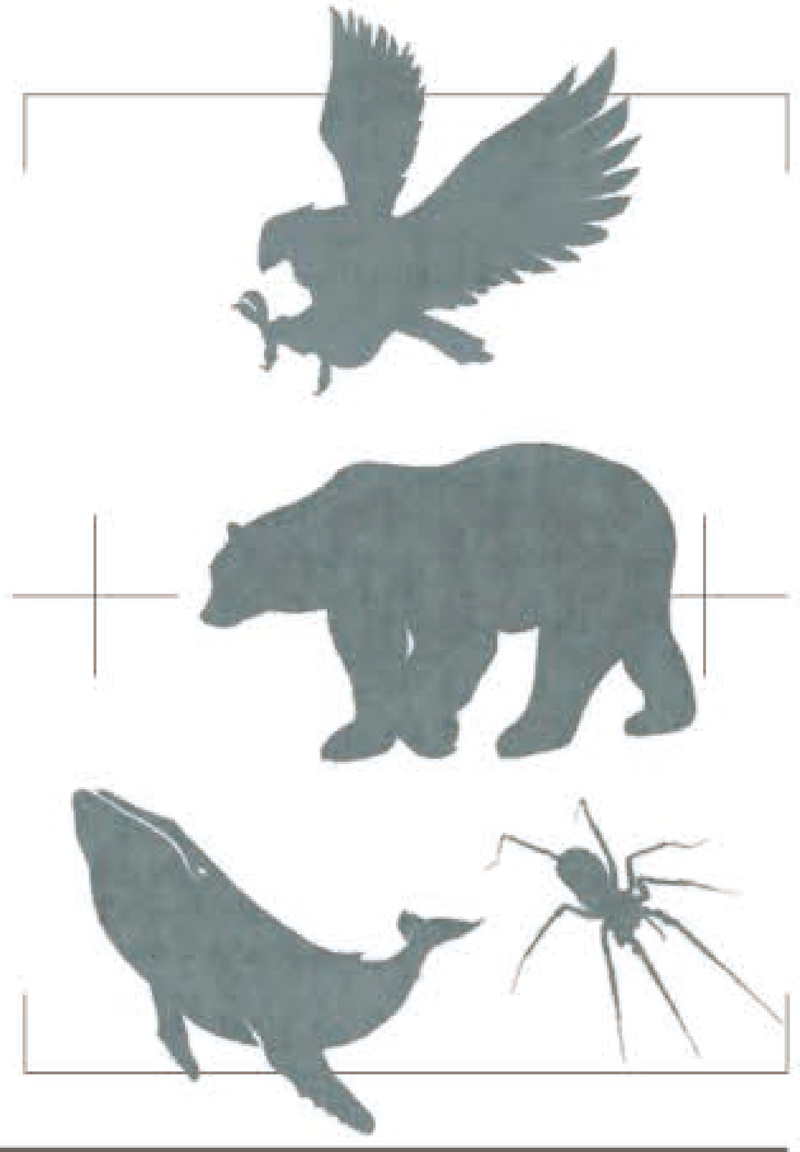


蛇口屯驻地 /Munoko ya Nioka Station



野生动物

野生动物可以说是本作最麻烦的收集要素，本作一共有 47 种野生动物需要收集，它们遍布在阿富汗与安哥拉的各个区域。根据种类与稀有度的不同，不同动物的捕获难度与捕获方式均有不同。捕获动物的方式共有三种，其中富尔顿回收以及手动捕获都必须在亲眼看到动物后用麻醉枪麻醉，之后再进行回收。最普遍的方式是用捕兽笼捕获，捕兽笼是一种道具，只要在进行任务时将其放置在各个区域中，之后在任务完成结算时就会获得捕获成果。游戏中有不少动物只能用捕获笼捕获，根据放置地点与放置时间的不同，捕获笼捕获的动物会有所变化，不少动物必须在特定区域或特定时段才能用捕获。建议在自由模式中捕获需要用捕兽笼捕获的动物，捕获动物的固定地点一般离飞机的降落点不远，可以在降落后直接让飞机在原地停留，设置完捕获笼后直接撤离进行结算。某些全区域出现的动物在特定区域会有较高的捕获率，下面也将会给出这些地点。

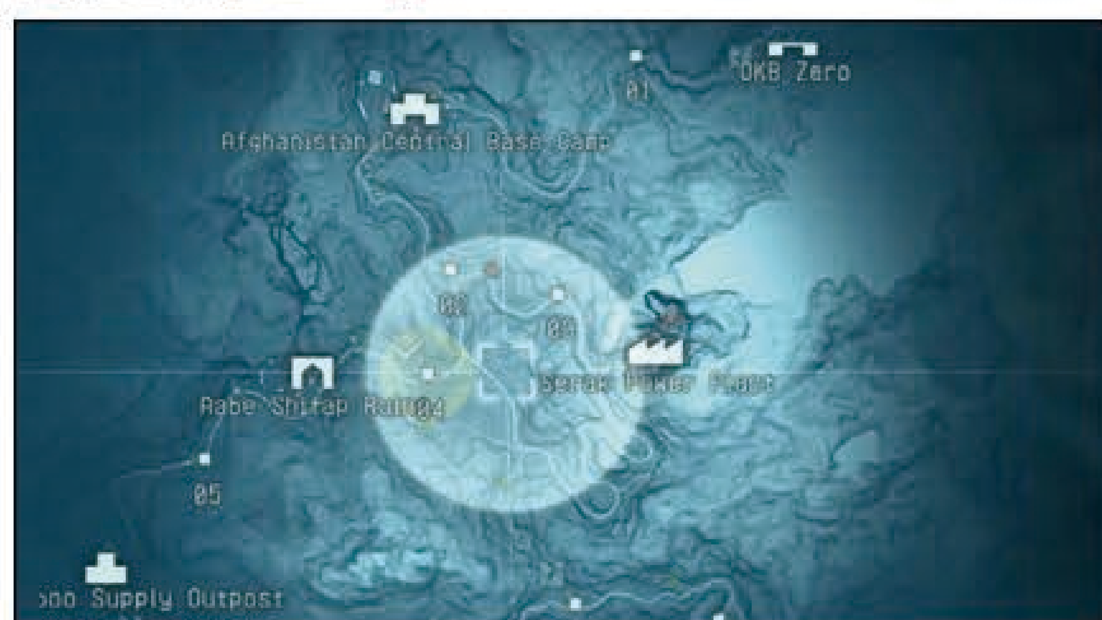


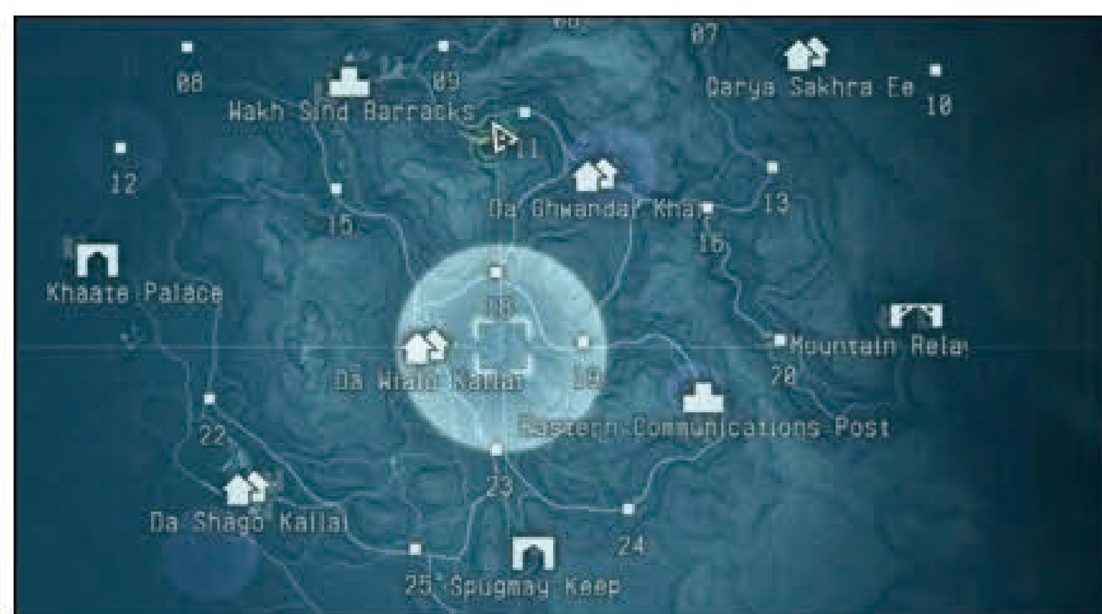
野生动物一览

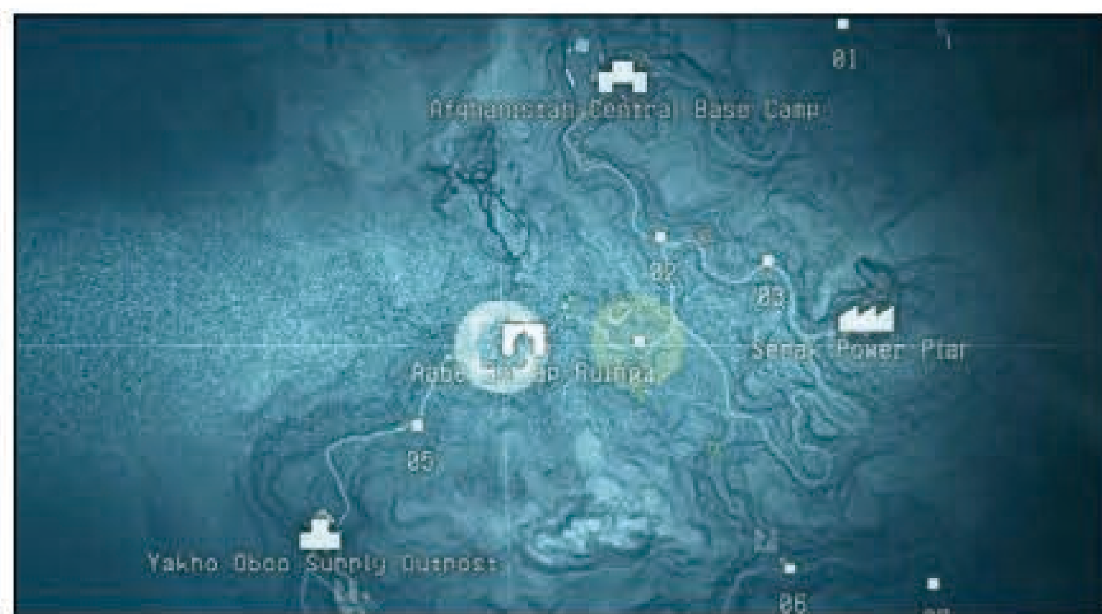
名称（英文 / 日文）	稀有度	分布地点	富尔顿回收系统	手动捕获	捕兽笼
沙鼠 /Gerbil/ アレチネズミ	C	阿富汗与安哥拉全区域	不可	可	可
大耳刺猬 /Long–eared Hedgehog/ オオミミハリネズミ	UC	阿富汗全区域	不可	可	可
四只刺猬 /Four–toed Hedgehog/ ヨツユビハリネズミ	UC	安哥拉全区域	不可	可	可
阿富汗鼠兔 /Afghan Pika/ アフガンナキウサギ	R	阿富汗：瑟拉克发电厂（Serak Power Plant）西侧区域	不可	可	可
渡鸦 /Common Raven/ ワタリガラス	C	阿富汗与安哥拉全区域	不可	可	可
噪犀鸟 /Trumpeter Horbill/ ナキサイチョウ	C	安哥拉全区域（主线任务 15、16 中可遇到）	不可	可	可
黑鹳 /Black Stork/ ナベコウ	R	阿富汗：威亚洛村（Da Wialo Kallai）东侧区域（主线任务 21 中可遇到）	不可	可	可
东方白鹤 /Oriental Stork/ コウノトリ	C	阿富汗：阿布・夏哈夫遗迹（Aabe Shifap Ruins）的溪流附近（主线任务 11 中可遇到）	可	可	可
Jehuty/ ジェフティ	UR	支线任务 49 捕获（位于别墅附近的瀑布旁，麻醉后前去手动捕获）	不可	可	不可
高山秃鹰 /Griffon Vulture/ シロエリハゲワシ	C	阿富汗：撒哈莱村（Qarya Sakhra Ee）东北侧（主线任务 8、10 中可遇到）	可	不可	可
肉垂秃鹰 /Lappet–faced Vulture/ ミミヒダハゲワシ	C	安哥拉：昆根加矿坑（Kungenga Mine）西北侧区域（主线任务 13、18、25、27 中可遇到）	可	不可	可
孟雕 /Martial Eagle/ ゴマバラワシ	R	安哥拉：蛇口屯驻地（Munoko ya Nioka Station）附近（主线任务 19、24、26 中可遇到）	可	不可	可
卡拉库尔羊 /Karakul Sheep/ カラクルヒツジ	C	阿富汗中央区域多处分布	可	不可	不可
喀什米尔山羊 /Cashmere Goat/ カシミヤヤギ	C	阿富汗：夏戈村（Da Shago Kallai）与威亚洛村（Da Wialo Kallai）两地之间	可	不可	不可
奴比亚山羊 /Nubian/ ヌビアン	C	安哥拉中央区域多处分布	可	不可	不可
波尔山羊 /Boer Goat/ ボ－ア	C	安哥拉中央区域多处分布	可	不可	不可
野驴 /Wild Ass/ ノロバ	C	安哥拉：恩芬达油田（Mfinda Oilfield）西侧区域	可	不可	不可
格兰特氏斑马 /Grant's Zebra/ グラントシマウマ	C	安哥拉：吉塔地村遗址（Ditadi Abandoned Village）东北侧	可	不可	不可
欧卡皮鹿 /Okapi/ オカピ	SR	安哥拉：Kiziba Camp 西北侧	可	不可	不可
灰狼 /Gray Wolf/ タイリクオオカミ	C	阿富汗北侧区域多处分布	可	不可	不可
非洲野犬 /African Wild Dog/ リカオン	R	安哥拉：恩芬达油田（Mfinda Oilfield）东侧	可	不可	不可
侧纹胡狼 /Side–striped Jackal/ ヨコスジジャッカル	C	安哥拉中央区域多出分布	可	不可	不可
阿努比斯 /Anubis/ アヌビス	SR	支线任务 50 中捕获	可	不可	不可
棕熊 /Brown Bear/ ヒグマ	R	阿富汗：哨站 15 与瓦克・辛德屯驻地（Wakh Sind Barracks）两地之间	可	不可	不可
喜马拉雅棕熊 /Himalayan Brown Bear/ カシミ－ルヒグマ	SR	支线任务 48 中捕获	可	不可	不可
以色列金蝎 /Deathstalker/ オブトサソリ	C	阿富汗全区域	不可	不可	可
帝王蝎 /Emperor Scorpion/ ダイオウサソリ	C	安哥拉全区域	不可	不可	可
南蛇 /Oriental Ratsnake/ ナンダ	UC	阿富汗全区域	不可	不可	可
黑曼巴蛇 /Black Mamba/ ブラックマンバ	UC	安哥拉全区域	不可	不可	可
土龙 /Tsuchinoko/ ツチノコ	UR	安哥拉：哨站 02 东北侧	不可	不可	可
彩虹鬣蜥 /Rainbow Agama/ レインボ－アガマ	UC	安哥拉全区域	不可	不可	可
纳米比亚变色龙 /Namaqua Chameleon/ ナマクアカメレオン	R	安哥拉：哨站 22 附近	不可	不可	可
豹纹壁虎 /Leopard Gecko/ ヒョウモントカゲモドキ	C	阿富汗全区域（岩石地形高几率）	不可	不可	可
西非蛇尾壁虎 /African Fat–tailed Gecko/ ニシアフリカトカゲモドキ	C	安哥拉全区域（岩石地形高几率）	不可	不可	可
非洲牛蛙 /African Bullfrog/ アフリカウシガエル	R	安哥拉：恩根巴工业区（Ngumba Industrial Zone）与卢夫瓦溪谷（Lufwa Valley）附近	不可	不可	可
四爪陆龟 /Russian Tortoise/ ヨツユビリクガメ	UC	阿富汗全区域（低几率），部分位置高几率出现	不可	不可	可
豹纹陆龟 /Leopard Tortoise/ ヒョウモンリクガメ	UC	安哥拉全区域（低几率）	不可	不可	可
狭耳鼠耳蝠 /Beckstein's Bat/ ヘビシュタインホオヒゲコウモリ	C	阿富汗全区域	不可	不可	可
蹄兔 /Rock Hyrax/ ケ－プハイラックス	R	安哥拉：基济巴营区（Kiziba Camp）西南侧区域（哨站 09 附近）	不可	不可	可
穿山甲 /Tree Pangolin/ キノボリセンザンコウ	SR	安哥拉：诺瓦・布拉加机场遗迹（Nova Braga Airport）与哨站 18 两地间的降落点	不可	不可	可
沙漠猫 /Sand Cat/ スナネコ	R	阿富汗：拉玛・哈特宫殿（Lamar Khaate Palace）东南侧区域	不可	不可	可
狞猫 /Caracal/ カラカル	SR	阿富汗：雅侯・乌布补给基地（Yakho Oboo Supply Outpost）东南侧区域	不可	不可	可
沼泽貂 /African Civet/ アフリカジャコウネコ	SR	安哥拉：哨站 04 与哨站 05 之间的降落点	不可	不可	可
非洲麝猫 /Marsh Mongoose/ ヌママング－ス	SR	安哥拉：基济巴营区（Kiziba Camp）南侧区域	不可	不可	可
红狐 /Red Fox/ アカギツネ	R	阿富汗：瓦克・辛德屯驻地（Wakh Sind Barracks）附近	不可	不可	可
阿富汗狐 /Blanford's Fox/ ブランフォ－ドギツネ	SR	阿富汗：阿布・夏哈夫遗迹（Aabe Shifap Ruins）东北侧的岩石上（正好是哨站 04 的西北侧区域）	不可	不可	可
蜜獾 /Honey Badger/ ラ－テル	SR	安哥拉：哨站 04 南侧区域	不可	不可	可

部分动物具体位置一览

[阿富汗地区]

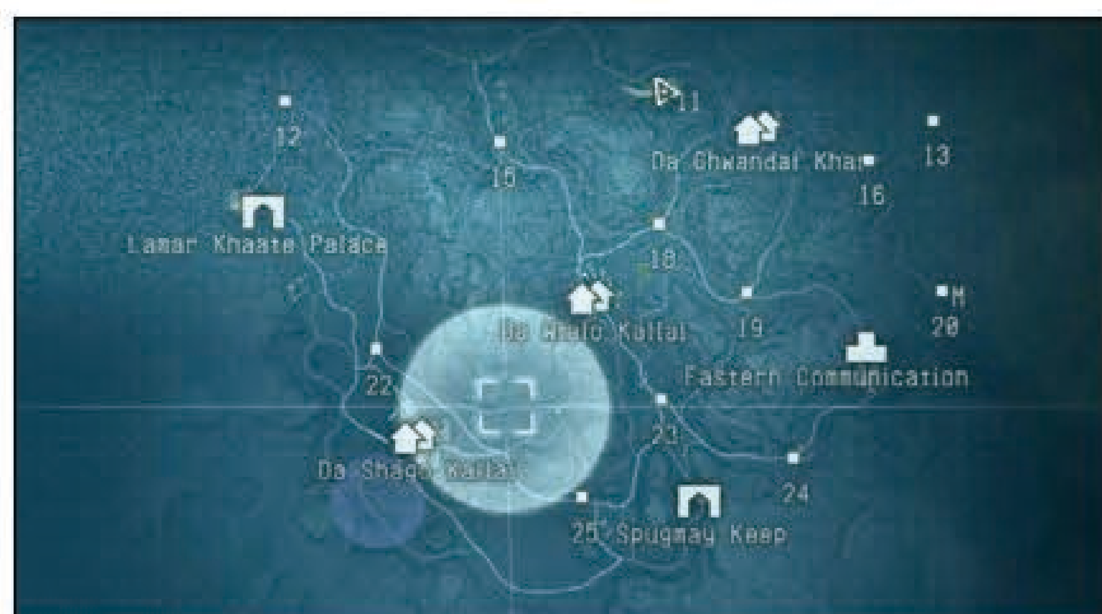

阿富汗鼠兔 /Afghan Pika/ アフガンナキウサギ


黑鹳 /Black Stork/ ナベコウ


东方白鹤 /Oriental Stork/ コウノトリ

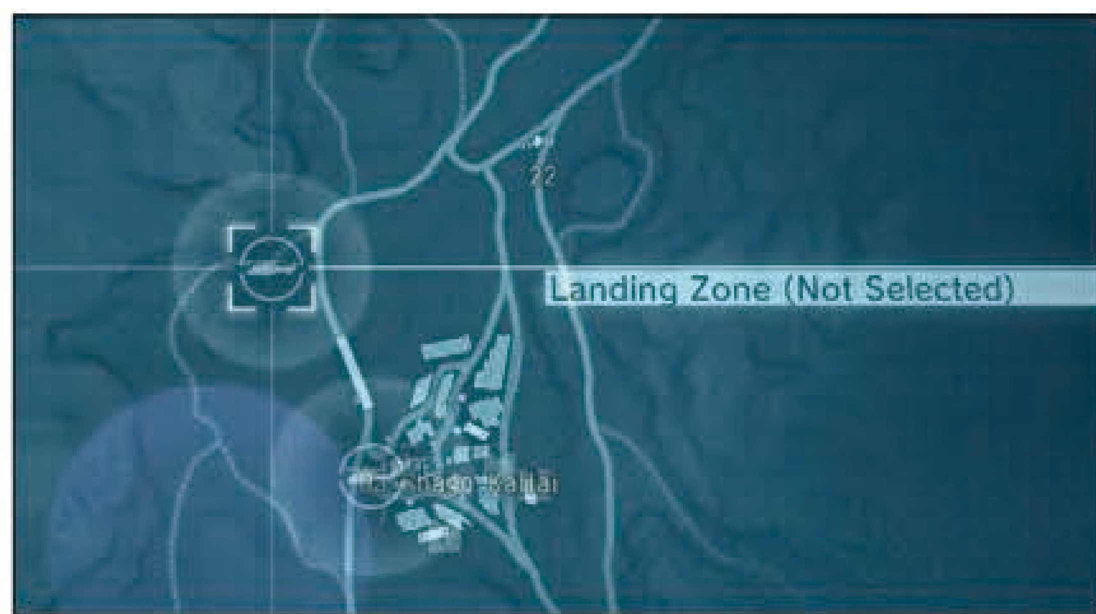

高山秃鹰 /Griffon Vulture/ シロエリハゲワシ


卡拉库尔羊 /Karakul Sheep/ カラクルヒツジ


喀什米尔山羊 /Cashmere Goat/ カシミヤヤギ


灰狼 /Gray Wolf/ タイリクオオカミ

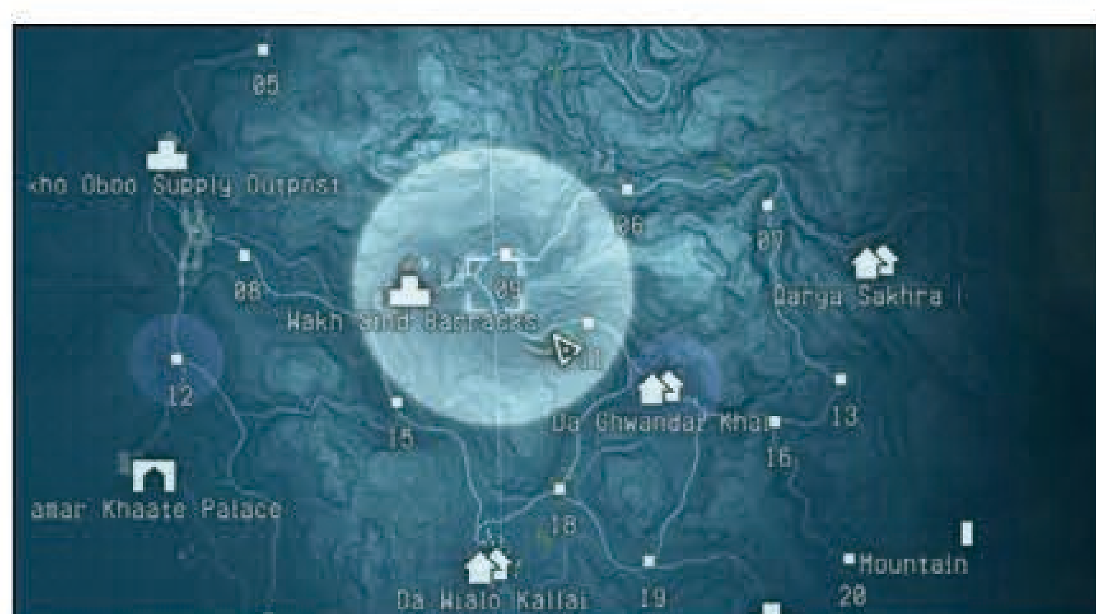

棕熊 /Brown Bear/ ヒグマ



四爪陆龟 /Russian Tortoise/ ヨツユビリクガメ


沙漠猫 /Sand Cat/ スナネコ


狞猫 /Caracal/ カラカル

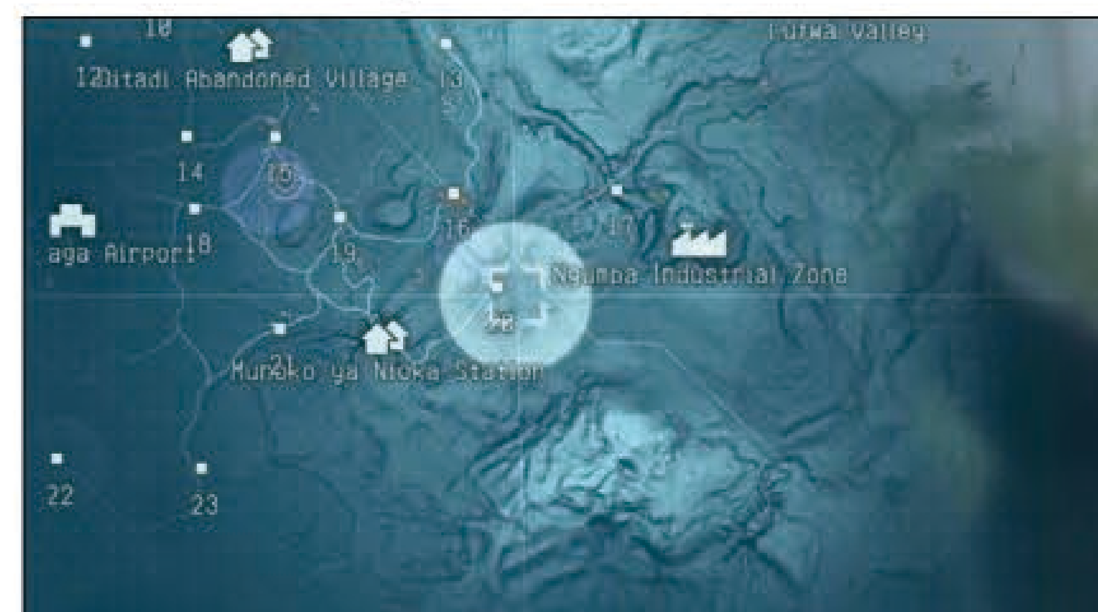

红狐 /Red Fox/ アカギツネ


阿富汗狐 /Blanford's Fox/ ブランフォ－ドギツネ

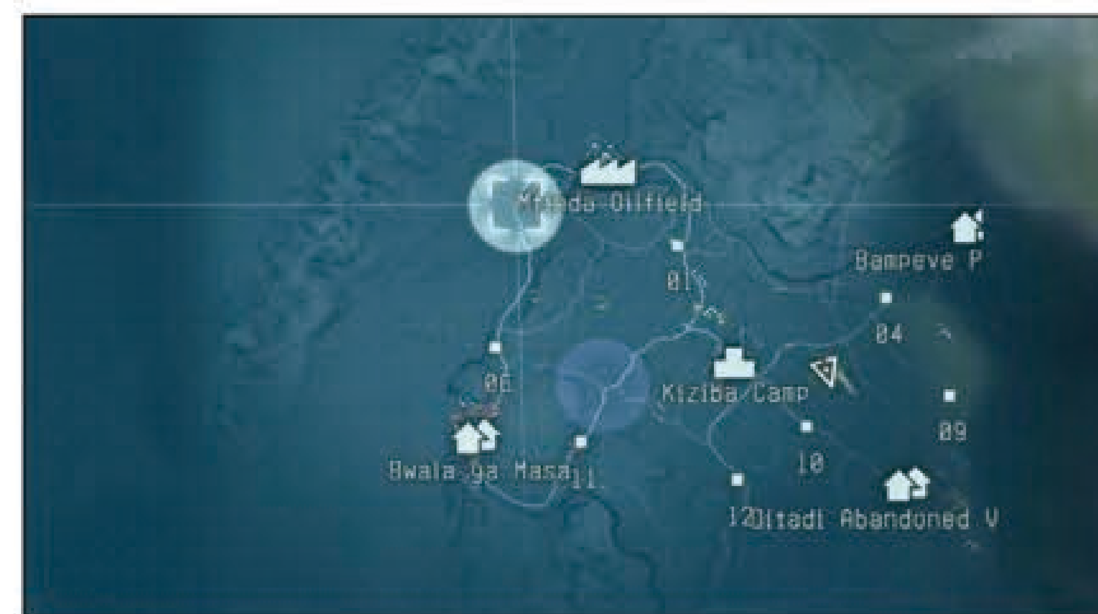
[安哥拉地区]


肉垂秃鹰 /Lappet-faced Vulture/ ミミヒダハゲワシ


孟雕 /Martial Eagle/ ゴマバラワシ


奴比亚山羊 /Nubian/ ヌビアン


波尔山羊 /Boer Goat/ ボ－ア


野驴 /Wild Ass/ ノロバ





格兰特氏斑马 /Grant's Zebra/ **グラントシマウマ**



土龙 /Tsuchinoko/ **ツチノコ**



穿山甲 /Tree Pangolin/ **キノボリセンザンコウ**



欧卡皮鹿 /Okapi/ **オカピ**



纳米比亚变色龙 /Namaqua Chameleon/ **ナマクアカメレオン**



沼泽貂 /African Civet/ **アフリカジャコウネコ**



非洲野犬 /African Wild Dog/ **リカオン**



非洲牛蛙 /African Bullfrog/ **アフリカウシガエル**



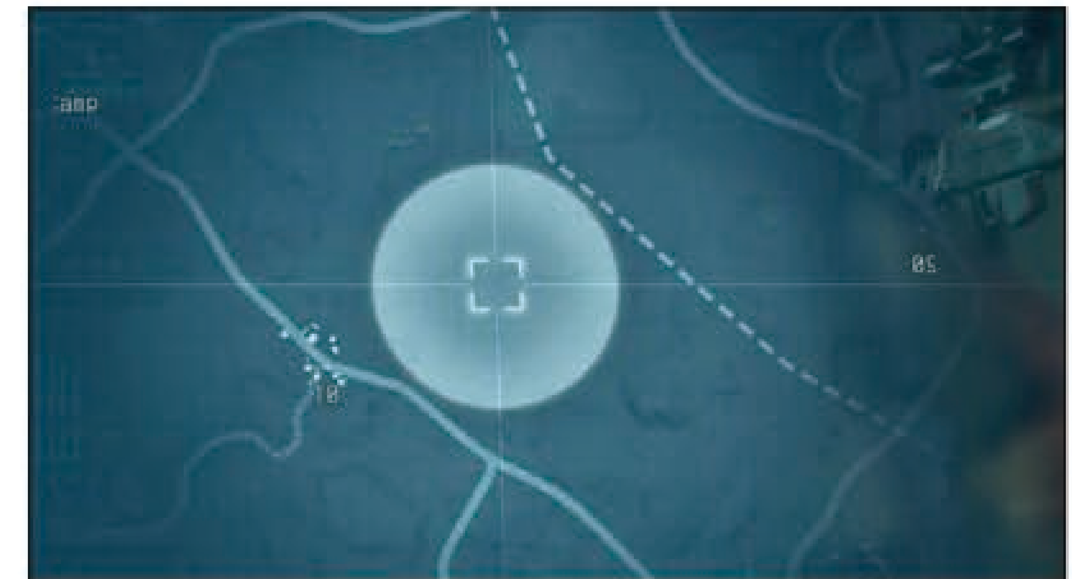
非洲麝猫 /Marsh Mongoose/ **ヌママングース**



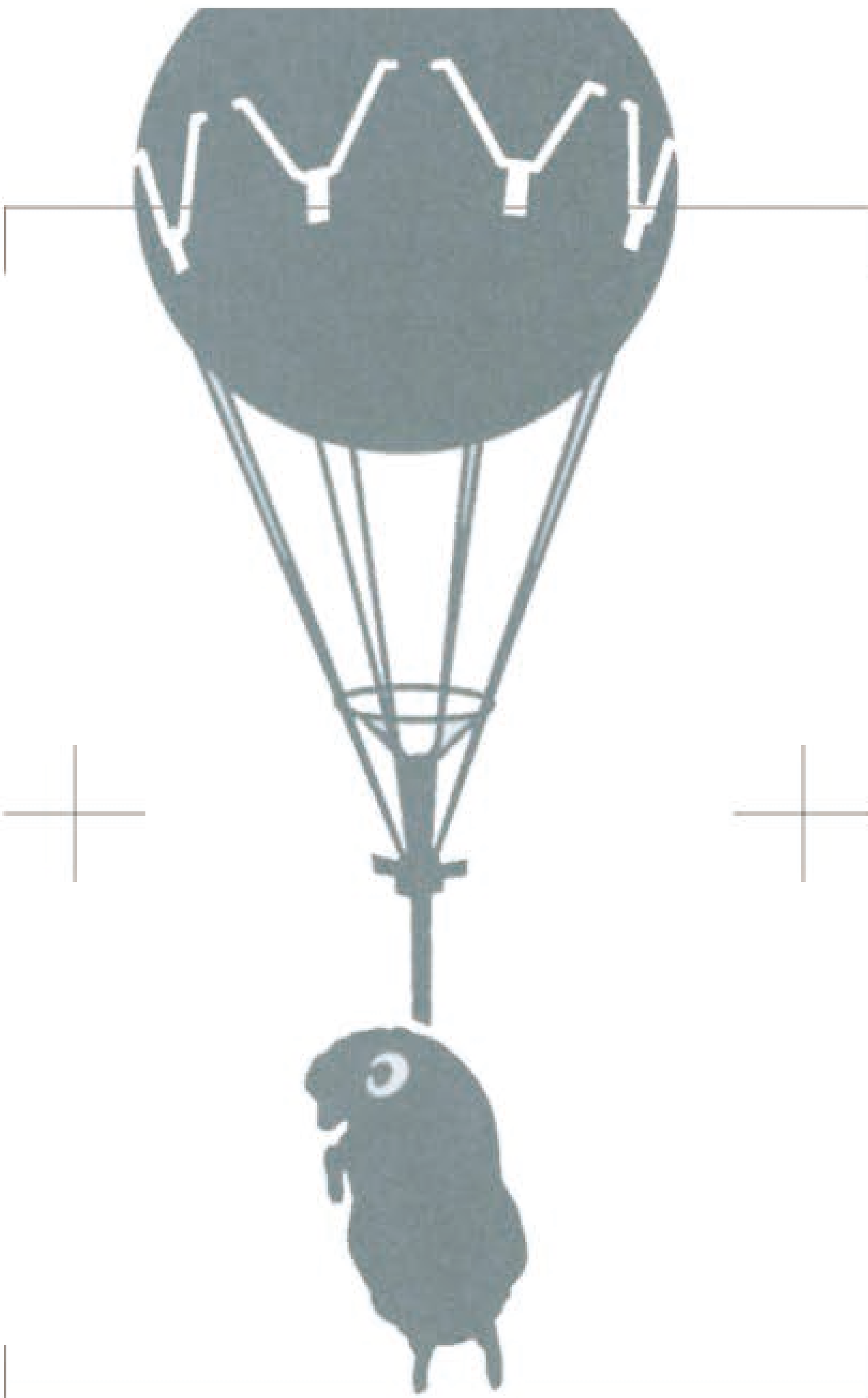
侧纹胡狼 /Side-striped Jackal/ **ヨコスジジャッカル**



蹄兔 /Rock Hyrax/ **ケープハイラックス**



蜜獾 /Honey Badger/ **ラーテル**





成就/奖杯攻略

综述

XOne版

成就总数	1000 点 /42 个
全成就难度	6/10
全成就所需时间	200 小时以上
在线成就	45 点 /3 个
最少通关次数	2~4
有无会错过的成就	无
成就 BUG	无
特殊需求	无

PS4版

奖杯总数	43 个
全奖杯难度	6/10
全奖杯所需时间	200 小时以上
在线奖杯	3 铜
最少通关次数	2~4
有无会错过的奖杯	无
奖杯 BUG	无
特殊需求	无

《潜龙谍影 V 幻痛》的成就 / 奖杯设计比较出色，这个出色体现于游戏成就的设计兼顾了游戏的各个方面，使玩家在完成的过程也能感受到游戏的各种乐趣，惟一略有不足的设计是支线任务较为重复，整个完成过程略显无聊。游戏全成就的整体难度其实并不高，但是却相当耗时，原因在于本作的流程十分厚道，仅就一周目通关正常都会花费 50 小时以上，而全任务目标达成以及全 S 级评价往往需要玩家重复游戏这些任务关卡，因此几乎等于通关 2~4 次。另外，不仅各种收集会耗费玩家不少的时间，而且各种资源获取、物品开发等都需要大量的现实时间等待，因此本作的全成就 / 白金需要花费超过 200 个小时。

推荐完美路线

1. 轻松进行一周目游戏，了解游戏的各种系统，为后面的全任务目标以及全 S 级评价做准备。
2. 一周目通关后，玩家身上应该已经拥有一定的强力武器以及实用道具，接下来针对成就 / 奖杯“Executed”以及“Elite”进行全任务目标以及全 S 评价的挑战，并尽可能在各个关卡内将这两者同时达成。
3. 悉数完成所有 157 个支线任务。
4. 选关补完蓝图收集、关键道具收集以及动物收集等各种收集内容。
5. 如果还欠缺资源制造核弹或是升级平台，就回收资源集装箱并挂机加工，直到取得全成就 / 白金。

成就/奖杯详解

legend

解锁条件 获得其他所有奖杯

Awakening 15点 /

解锁条件 完成主线任务 0“PROLOGUE: AWAKENING”

获得方法 流程相关，不会遗漏。

Phantom Limb 15点 /

解锁条件 完成主线任务 1“PHANTOM LIMB”

获得方法 流程相关，不会遗漏。

Beekeeper 15点 /

解锁条件 完成主线任务 6“WHERE DO THE BEES SLEEP?”

获得方法 流程相关，不会遗漏。



Gears Turn 15点 /

解锁条件 完成主线任务 12“HELLBOUND”

获得方法 流程相关，不会遗漏。

Voices 15点 /

解锁条件 完成主线任务 20“VOICES”

获得方法 流程相关，不会遗漏。

Skull 30点 /

解锁条件 完成主线任务 31“SAHELANTHROPUS”

获得方法 流程相关，不会遗漏。

Caravan 15点 /

解锁条件 完成主线任务 16“TRAITORS' CARAVAN”

获得方法 流程相关，不会遗漏。

Immortal 15点 /

解锁条件 完成主线任务 29“METALLIC ARCHAEA”

获得方法 流程相关，不会遗漏。

Disappearance 30点 /

解锁条件 完成主线任务 45

获得方法 关于主线任务 45 的触发方式请参考主线任务攻略的相关内容。



Truth 30点 / 银杯

解锁条件 完成任务“TRUTH: THE MAN WHO SOLD THE WORLD”

获得方法 关于主线任务46的触发方式请参考主线任务攻略的相关内容。

Apprentice 15点 / 铜杯

解锁条件 用战斗班成员完成一个主线任务

获得方法 在每一关的出击界面中，在角色选择的选项中，玩家可以选择扮演战斗班的其中一员出战，只要使用他们任意一人完成一个主线任务就能解锁成就 / 奖杯。

Accomplished 30点 / 银杯

解锁条件 完成所有主线任务

获得方法 这个成就 / 奖杯要求玩家完成所有50个主线任务，包含高难度版本的关卡。

Executed 30点 / 银杯

解锁条件 达成所有任务目标

获得方法 游戏中每一关都有1~8个数目不等的任务目标，将所有50关的所有目标达成后才能解锁这个成就 / 奖杯，具体方法请参考上文的攻略部分。

Elite 100点 / 金杯

解锁条件 以S级评价完成所有主线任务

获得方法 这个成就 / 奖杯要求以S评价完成所有50个关卡，一般来说获得S评价的要点在于快速过关，在熟悉任务目标的情况下其实S评价还是比较容易达成的，具体心得可以参考上文的攻略部分。

Undertaken 15点 / 铜杯

解锁条件 完成一个支线任务



Cleared 15点 / 铜杯

解锁条件 完成所有“排除地雷”支线任务

获得方法 排除地雷支线任务即支线任务83~92

Achieved 30点 / 银杯

解锁条件 完成所有支线任务

获得方法 支线任务实际上只有几个类型，参考上文的支线任务解说部分了解打法后，剩下的就只是花时间将他们一一完成罢了，只是过程略显枯燥。

Captured 15点 / 铜杯

解锁条件 占领一个前哨岗或据点

获得方法 游戏中敌人的所在要么是有名字的大据点，要么是用数字显示的哨岗，只要将它们任意一个中的敌人全部杀死或击晕就能解锁这个成就 / 奖杯。

Deployment 30点 / 银杯

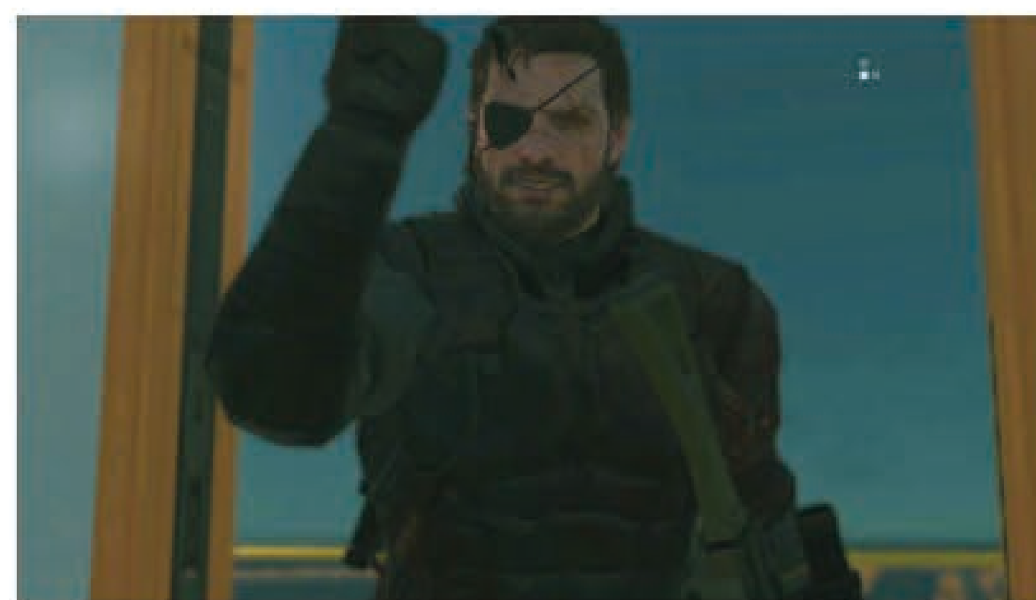
解锁条件 完成所有重要派遣任务

获得方法 重要派遣任务是指派遣任务中显示为黄色名字的任务，这些任务相对其他的派遣任务难度较高，因此建议玩家以最好的战斗班配置来应对，但是就算这些重要派遣任务失败了，也能马上重新选择再来，因此理论上只要预计成功率超过50%就可以一试，即便失败，多试几次就总能成功。

Intruder 15点 / 铜杯

解锁条件 游玩一次FOB入侵

获得方法 十分简单的一个成就 / 奖杯，只要在完成主线任务22后，连接网络选择FOB MISSION，选定对手进行入侵，只要入侵战局启动后就能马上解锁这个成就 / 奖杯。



Cry Havoc 15点 / 铜杯

解锁条件 D-Dog能够被派遣

获得方法 D-Dog会出现在主线任务4之后，在任务开始时遇到它后将其回收，在一段时间后当它长大并能作为同伴出战后就能解锁。

Speechless 15点 / 铜杯

解锁条件 Quiet能够被派遣

获得方法 如果玩家在主线任务11中决定饶Quiet一命并将她带回基地的话，那么在一段时间后就会收到Ocelot要求玩家去牢房查看Quiet的通知，这之后Quiet就能成为同伴。即使玩家在任务11中一时错手选择了将Quiet杀死，仍然可以通过重玩的方式将她重新收入麾下。

Trusty Steed 15点 / 铜杯

解锁条件 与D-Horse的好感度达到最高

Man's Best Friend 15点 / 铜杯

解锁条件 与D-Dog的好感度达到最高



War Buddy 15点 / 🏆

解锁条件 与 Quiet 的好感度达到最高

获得方法 好感度的提升关键在于多带该角色出战，并多向同伴下达指令进行互动，一般来说只要交替着同伴使用，那么在正常流程中就能将各角色的好感度提到最高，如果要刻意刷好感度的话，推荐任务为主线任务 27，关卡开始后直奔情报员所在的地点将其抱起并从陆路带走逃跑，大约 3 分钟就能过关。

Extraction 15点 / 🏆

解锁条件 用富尔顿装置回收一名敌方士兵

获得方法 不可能错过的成就 / 奖杯，游戏初期随便回收一名敌兵即可。

Interrogation 15点 / 🏆

解锁条件 审问一名敌方士兵

获得方法 靠近敌兵后长按 RT/R2 键将其拘束后，长按 LB/L1 键选择左侧的审问选项即可解锁。

To The Rescue 15点 / 🏆

解锁条件 回收一名女性俘虏

获得方法 虽然女性俘虏比较罕见，但其实这是一个不会错过的成就，在任务 24 中玩家主线要求营救的 2 名俘虏中，其中一名就是女性。

Platoon 15点 / 🏆

解锁条件 将母基地的人数增加到 50 以上

Battalion 15点 / 🏆

解锁条件 将母基地的人数增加到 250 以上

获得方法 只要不断用资源对基地各个平台进行扩容，并保持在战场上对敌兵进行回收，250 人的规模几乎是不可能错过的。

Battalion 35点 / 🏆

解锁条件 使母基地所有部门的等级提升至 50

获得方法 这是一个在游戏后期才能解锁的成就 / 奖杯，因为这不仅对母基地平台能容纳的人数有要求，而且对各班成员的能力也有所要求，后期随着母基地各平台的增设，加上英雄度提高后能获得更优秀的士兵，要实现所有 7 个部门 50 级也并不是很难，如果想要提前解锁这个成就，可以利用从高等级部门“借”一些人放到低等级部分的方式实现。

Enhancement 15点 / 🏆

解锁条件 开发出 50 种以上物品

Reinforcement 30点 / 🏆

解锁条件 开发出 100 种以上物

Locked and Loaded 100点 / 🏆

解锁条件 开发出 300 种以上物品

获得方法 这是一个大后期才能解锁的成就 / 奖杯，要开发出 300 种以上的物品，不仅玩家要一一取得各种道具的蓝图，而且还对玩家各部门的等级有所要求，而且整个过程需要消耗大量的 GMP，因此这个成就 / 奖杯是一个长时间积累的过程，玩家只要在游戏过程中优先开发适合自己的装备道具，在后期有财力和实力后再慢慢补完成就 / 奖杯要求即可。

Architect 30点 / 🏆

解锁条件 建设出基地的所有平台

获得方法 在平台建设菜单中将所有平台提升到等级 4 就能解锁，整个过程需要消耗大量的资源，因此是一个慢慢累积的过程。

Deterrence 15点 / 🏆

解锁条件 开发一个核武器

获得方法 当玩家拥有 75000 的燃料资源、50000 的稀有金属资源以及 750000 的 GMP 时，在连接网络后就能在母基地的资源界面中开发核武器，核武器的开发除了需要消耗大量的资源外，还需要有现实时间 24 小时的制造时间。

Disarmament 15点 / 🏆

解锁条件 拆除一个核武器

获得方法 在成功造出核武器后，可以在与开发的同一个界面中选择花费 100000GMP 废弃核武器。

Prosperity 15点 / 🏆

解锁条件 总计获得 1000 万以上的 GMP

获得方法 这是一周目通关后必定会得到的成就 / 奖杯，一次性 GMP 的最大持有量为 500 万，玩家只要保持正常的开销即可。

Conservation 30点 / 🏆

解锁条件 回收了所有种类的野生动物

获得方法 游戏中一共有 47 种的野生动物，关于他们的收集方法请参考上文的相关内容。

Collector 30点 / 🏆

解锁条件 获得了所有蓝图与关键道具

获得方法 取得方法请参考上文收集部分的相关内容即可。

Reminiscence 15点 / 🏆

解锁条件 获得了所有遗物照片

获得方法 游戏中一共有 11 张照片，在完成支线任务 51~60 的过程中，每完成一个任务就能获得一张照片，而每获得一张照片，都能前往母基地的医疗平台建筑找到 Paz 触发给他看照片的剧情，前后给她看完所有 10 张照片后，在该设施的入口墙壁上可以找到第 11 张照片，随之就能解锁成就。

Hero 30点 / 🏆

解锁条件 获得了称号“英雄”

获得方法 当英雄度达到15万时就能自动解锁。





谍影百科
ENCYCLOPEDIA



《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》的未解之谜

小岛秀夫的游戏以富含有趣细节著称。除了各异的彩蛋和致敬之外，小岛秀夫也很喜欢通过这些细节暗示游戏的故事走向或给予玩家分析游戏背后故事的线索。

在之前的“《潜龙谍影》系列”作品之中，这些线索往往在通关之后便很容易理解，比如《潜龙谍影》中在雪原里看到利奎德（Liquid）的降落伞暗示了他并没有死于直升机的坠毁，又比如在《潜龙谍影 2》中普利斯金出现的时候跑出的海虱暗示了普利斯金其实是从水路进入巨壳，而不是如他所说的随突击队直升机降落。

作为最新一作的《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》虽一样在游戏中隐藏了大量的细节，但和以往不同的是，游戏通关之后，很多线索也都没有解释。不论是因为 KONAMI 小岛之争，还是小岛的刻意留白，亦或是小岛在数字发行年代产生的新的渐进式叙事的营销方式，这些没有收住的线索给了玩家非常大的发挥空间，产生了各种有趣的甚至是疯狂的理论。所以本文将会整理一些时常讨论的线索并梳理一些比较在理的分析，也作为游戏外的延伸，供大家思考。

文 核子蛇 编 三日月

! 卡兹的身分

卡兹（Benedict "Kazuhira" Miller，通称 Kaz）是游戏中的关键人物，同时在本作中还聚集着最多未明确解释的疑点，使其成为玩家集中讨论的重点。

在最开始营救卡兹的任务中，玩家便有机会见到瞳色泛白的卡兹，只是镜头一晃而过，难以看清。玩家真正能清晰见到卡兹的双眼瞳色明显褪去是在第一章的结尾处，而这种泛白的眼睛并非在游戏中第一次出现，密语者（Code Talker）、寄生小队（Parasite Unit）以及恶魔之屋的黑人病人也有相似的眼睛，而这些人都被感染了寄生虫。所以游戏虽未明确提及，但这些迹象表明卡兹很有可能也感染了寄生虫。



▲卡兹

游戏在进行到第二章的时候，玩家有机会遇到一段密语者的过场，在这段过场里密语者会提醒玩家注意卡兹。很多人也就是自此开始怀疑卡兹实为间谍的。

在奠定了怀疑的基础后，游戏中的许多细节都可以解读成卡兹是间谍的证据。

早在《《和平行者》》中,卡兹就曾有着背着大首领和塞弗（Cipher）联系合作的历史。在《和平行者》的通关电话里，玩家可以清晰的听见卡兹和 Cipher 讨论了魔童计划、希金特（Sigint）甚至是安哥拉等直接关于《幻痛》剧情的内容。在通话过程中，卡兹还将大首领及当时的 MSF 称作“他们”，很有划清界限的感觉。同时由于《和平行者》中的三位名字中含有“和平”（帕兹、卡兹、乌拉基米尔）的角色都有多重身分，也有玩家认为这是小岛对“和平是虚幻”的一种侧面发挥。

而到了 V 中，相关卡兹的许多细节都看似暗示却又模糊处理。

比如卡兹的视力问题，在斯内克（Punished Snake 受罚之蛇）解救他的时候，斯内克问他“你的眼睛怎么了？”卡兹答道：“没有事，只是白罢了。”以表示自己的视力并无问题。而在日版的第一章结束处，卡兹却又明确对所有的钻石狗说道“我的眼睛已经看不见了。”而在美版的游戏里，却又没有这句台词。

另外，在救回休伊（Huey）之后会触发一段拷问他的过场。这段过场里，在吐实剂作用下的休伊频频指认卡兹才是间谍，面露难色的卡兹也是等休伊说完不利自己的言论之后才按下录音键，让人觉得十分可疑。

卡兹在游戏中的行为也并非无懈可击，恰恰相反，母基地遭受病毒侵害和“乍得人猿（Sahelanthropus）”机体被伊莱（Eli）劫持的事件确为卡兹所致。前者是因为卡兹决定接下破坏污染水源的油厂，导致声带寄生虫杀死了下游村庄里的成人，给了伊莱有机会带领童兵占领村庄。在此基础之上，卡兹又再次接下了回收伊莱的任务，直接将寄生虫带回了不对儿童进行消毒的母基地，导致了第一次寄生虫疫情的爆发。而后者是因卡兹多次拒绝山猫对伊莱拷问的请求，执意自己进行，给伊莱实施计划提供了充分的时间。



▲密语者



▲感染了寄生虫的士兵

! “OKB零”的箱子

在正常流程里，只有在任务 30 能进入的骷髅脸的研究机构“OKB零”（OKB Zero）顶端停机坪。在停机坪附近有着大量的建筑都印有钻石狗的徽章，甚至连运送骷髅脸的直升机的驾驶员头盔背面都有钻石狗的队徽。似乎在暗示着钻石狗与 XOF 小队之间存在着更多的联系，也有人直接认为这是卡兹背叛钻石狗给 Cipher 提供帮助的证据。



▲虽然很小，但仔细看就能看到钻石狗的标志。

! 港口镇连续杀人事件

在游戏真结局的最后，玩家将标有”Operation Intrude N313”的磁带放入了 BitCorder，背景里响起了数据磁带读取的声音。

N313 潜入行动是索利德·斯内克（Solid Snake 固蛇）加入猎狐犬后首次执行的任务，因此，自然的理解这读取声是初代《金属齿轮》游戏磁带读取的声音。

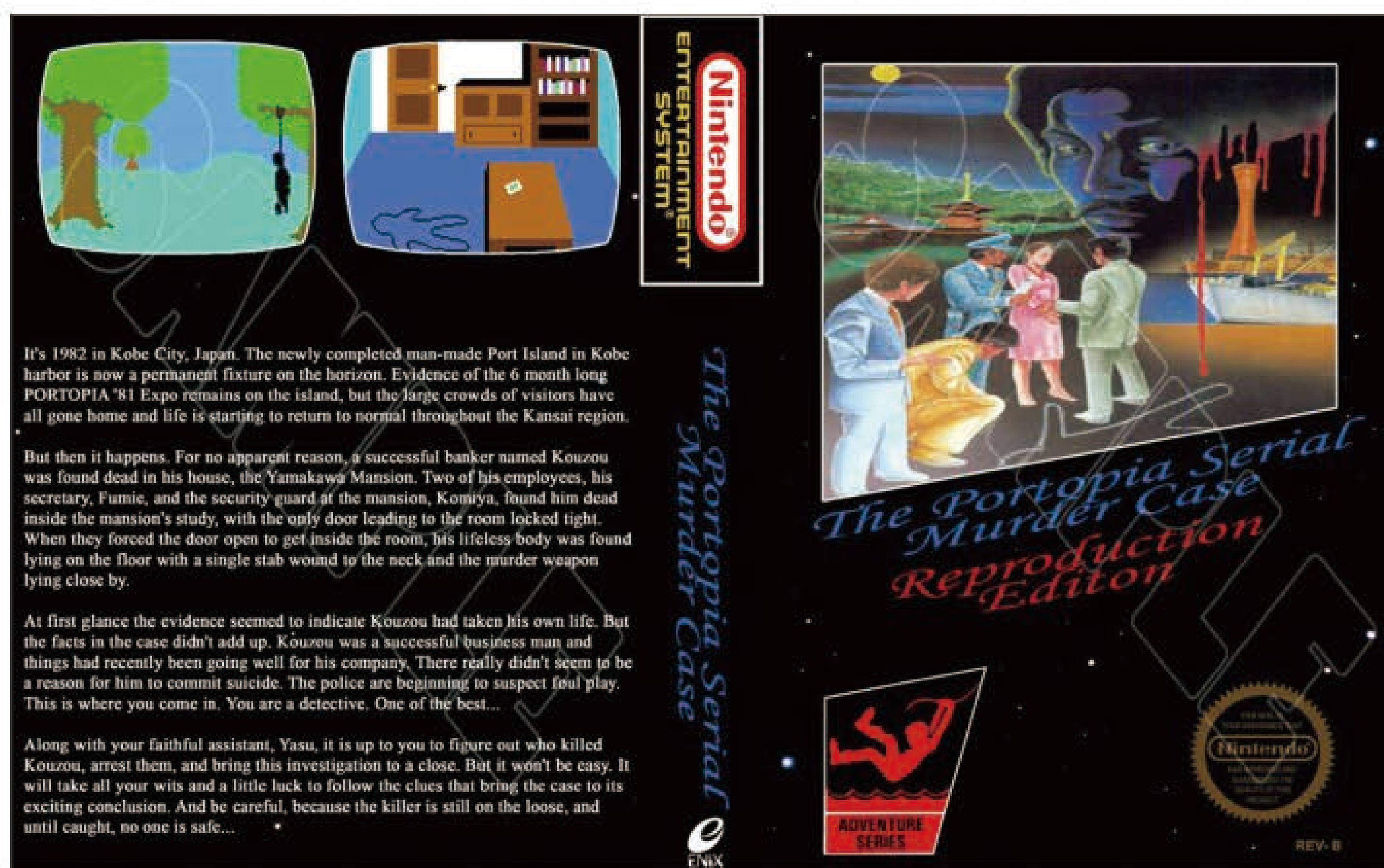
然而有网友通过 MSX 模拟器得知，这盘磁带的真实内容其实是于 1983 年首发的勇者斗恶龙之父堀井雄二开发的 Enix 早期游戏《港口镇连续杀人事件（The Portopia Serial Murder Case）》，并非玩家





所设想的初代 Metal Gear（然而在 1.06 版本后，磁带内容又被替换为了 Metal Gear 初代日版的文件头）。

《港口镇连续杀人事件》和宫本茂的《超级马里奥兄弟》是小岛秀夫加入游戏界的根本原因，所以此处可以理解为小岛在完成了“《潜龙谍影》系列”后回到原点，对当初影响他的作品致敬。而在致敬之外，也有玩家认为这盘磁带的内容来之不易，只做致敬用似乎过于复杂，怀疑《港口镇连续杀人事件》的磁带还有其他的存在意义。



▲《港口镇连续杀人事件》

《港口镇连续杀人事件》是一个文字冒险的游戏，游戏里玩家扮演一个叫“Boss”的侦探，游戏的所有行为都通过向你的助手下达指令完成。游戏中找到真凶的关键是发现一个蝴蝶形状的胎记，而这个胎记其实就在你的助手身上。

所以是否暗示了《幻痛》中也存在着这样一个隐藏着蝴蝶标记的助手，实为整件事的凶手呢？

另外值得一提的是，在《潜龙谍影 V 原爆点》中，游戏也可以得到一盘 MSX 可以识别的磁带，而该磁带只能读取出”VOL2“的文字，至今没有发现更多作用。

! 以实玛利和大首领的形象不符？

在玩通了游戏的任务 46 之后，玩家会得知自己在扮演的并非大首领。真正的大首领其实是一开始出现的绷带男，以实玛利。

但这样设定似乎也说不通，主要原因是以实玛利的形象有诸多和大首领矛盾的地方。其中最明显的矛盾就是以实玛利的右眼并未受损。细心的玩家也会发现，以实玛利露出嘴周也并无大首领般浓密的胡须。

即使假设以实玛利在绷带下还套着面具，也无法解释为何右眼无损且能转动。

所以如果以实玛利并非大首领，那他又是谁？真正的大首领又在哪里？



▲在此很容易就能发现以实玛利的右眼并未受损



▲后来 BIG BOSS 真正登场时能发现他那浓密的胡须，但也可能只是一种角色指代手法。

! Quiet知道真相

在医院里，首次出现的静（Quiet）企图杀死玩家却被以实玛利阻止。玩家的第一认识大多都是静是被派来杀死大首领的，看到了有着大首领面容的玩家之后便误认为玩家才是目标，所以上前袭击。然而细心的玩家注意到了，静在袭击玩家之前的对话是：”不还没有，旁边的病人看到了我的脸。“然后立刻转向了玩家。

所以当时拥有大首领脸的医疗兵（Medic），也就是玩家，并非静的目标。当然不会有组织大费周章以一个无名小卒为目标而无视大首领，因此静当时的举动已经表明她应是知道主角是替身的事情的。

然而完全也有可能静是当时才知道的，因为这段剧情的发生紧接着换脸的剧情，静有可能是到了医院听到了医生和主角解释换脸的事情，才知道真正的目标并非主角而是邻床的以实玛利。

! 失落的第三章

本文撰写之际，玩家只发现了游戏的两个章节。白金（全成就）和100% 的完成度都完成的玩家也都没有发现任何关于第三章的内容。但PC 的玩家却从游戏数据中找到了第三章的标题：Peace。还有全语言的版本，日语标题为”共生“。

由于游戏还有许多的明线并未解释，加上科乐美和小岛的分家传闻，很多人相信游戏还有大块内容被砍。但是被发现的第三章数据和 PC 版缺失的 6G 数据，又让部分玩家相信，第三章已经包含在游戏之中，只待玩家发现。

文件	标题
1c24e3cd0052d.dds	CHAPITRE 3 LA PAIX
253db567f8649.dds	CAPÍTULO 3 PAZ
cc6de85ffd1a.dds	CAPÍTULO 3 PAZ
12dac6c631cd3.dds	第三章 PEACE 共生
2cd8719af0b09.dds	CHAPTER 3 PEACE
1df4b659ede1a.dds	KAPITEL 3 FRIEDEN
1d1bf9c79bfd.dds	CAPITOLO 3 LA PACE

▲玩家发现的第三章的所有标题。

! 结尾

游戏的限定版附送的蓝光碟包含了未完成的 51 话的内容，结束了游戏中没有交代的伊莱故事线的后续，并以利奎德的经典台词”还没呢，还没结束呢（Not yet, it’s not over yet）”结尾。

玩家常以这段剧情做例子，表示游戏并没有真正完成。而事实是，小岛早在年初的访谈里就已经说过，游戏的内容已经完成，剩下的只是一些调校的工作。在 2015 年 10 月出版的官方小说的后记里，小岛秀夫用 Aztec Camera 专辑中的歌词举例，表示到：“这片缺失不会被补上。因为这片缺失上永远留着英雄的位置。”

是的，所以《潜龙谍影 V 幻痛》的故事可能尚未结束，这些疑问或许在将来会由非小岛的新 MGS 作品解答，但是小岛秀夫已经结束了他自己的《潜龙谍影》系列，而这些疑问、这些缺失，是留给玩家的位置，是玩家继续英雄之路的空间。

还没呢，还没结束呢。





蛇之理想国

文 RED韵 编 八重樱

蛇

“一人必须死去，一人必须存活下来。没有胜利，亦无失败。幸存者会将战斗延续下去。这是我们的宿命……幸存下来的人会继承首领的称号。而继承了首领称号的人将会面对无止尽的战斗。”

——引领者（The Boss）《潜龙谍影3食蛇者》（Metal Gear Solid 3: Snake Eater）

《潜龙谍影》(Metal Gear Solid) 系列的主角们，是一条又一条蛇。

裸蛇（Naked Snake）、索利德·斯内克（Solid Snake）/老蛇（Old Snake）、以及胸膛上有一条蛇型伤疤的引领者，即使是《自由之子》（Sons of Liberty）中狸猫换太子的雷电（Raiden），在最初登上巨壳（Big Shell）之际，他的代号也同样是蛇。

为什么是蛇?

理由很多，特工给人的印象本就是隐秘、致命两点的合一，这与蛇给人的固有印象不谋而合，想想在《爱国者之枪》中贴地匍匐前进的老蛇，与一条蛇又有什么分别呢? 从《金属齿轮》（Metal Gear）起，系列的基本玩法就与市面上绝大多数的动作射击游戏相异，虽然拥有大致相似的操作方式，但玩法以及关卡设计的核心都不是对抗，而是躲避，也许这就是为什么那个从水路潜入世外天堂要塞的特工，并不像从直升机上降落到加鲁加群岛（Galuga Archipelago）的比尔（Bill）和兰斯（Lance）那样拥有自己的名字，他只有一个代号，而这个代号，是“Solid Snake（固蛇）”。

与比尔、兰斯，甚至兰博（Rambo）的直接了当截然不同，固蛇（索利德·斯内克）这个代号从1987年第一次出现起，本身就充满了矛盾。蛇带给人的印象永远是柔软而灵活的，与固体几乎毫无交集，然而这个角色本身的存在却又显得如此合理，虽然在整个游戏过程中你都要躲避敌人的视线，但在头目战中，你却无处可逃，只能真刀真枪独自对抗整个要塞。这个无孔不入的软体动物，又必须在此时坚强起来，才能拯救这个世界。

另一方面，代号隐蔽了角色的真正姓名，直到整个系列的第三作结束时，玩家才有机会知道这个陪伴了他们11年的游戏角色真正的名字，甚至直到整个系列完结之际，所有的蛇都只有名字，没有姓氏——也许化名“乔治·西尔斯”的Solidus Snake算是例外，但那更多应该归结于他曾经身为总统站在最前台的需要。正如每一条蛇之间都不存在传统意义上的亲缘关系，维系这一族的并非血缘，对于裸蛇而言，引领者既是导师，亦是如母、如爱人的存在；大首领对于斯内克而言，既是指挥官、亦是如父、如兄的存在；而斯内克对于雷电而言，既是战友，亦是引导他找到自我，认清这个世界真相的师长。

表面上维系这个系列主角身分的，是蛇的代号，而在底层贯穿系列始终的，却是一代又一代蛇所传承的理念。在《食蛇者》（Snake Eater）中与伊娃（Eva）相对的裸蛇，明显指向了《旧约 创世纪》中引导人类摘取伊甸园中树上果实的，那个化身为蛇的撒旦。食蛇者行动（Operation Snake Eater）后，引领者终于归于尘土，但随着这条蛇的消逝，她所秉持的理念“伊甸园的果实”却终究透过另一条蛇得以传递了下去。

那么这代表着智慧，需要极大代价才能为人类获取的果实，究竟是什么呢?

源起

> “不论谁获胜，我们的战斗都不会结束。败者将得以自战场上解放，但胜者将被困于此地，幸存之人必将作为战士继续自己的生命，直至死亡。”
>
> ——大首领《金属齿轮 2 索利德·斯内克》

引领者的临终遗言并非在 2004 年第一次出现在《潜龙谍影 3 食蛇者》里，早在 1990 年的《金属齿轮 2 索利德·斯内克》结尾，败于斯内克手下的大首领，就已经说过一段几乎一模一样的话。在 3 年前的《金属齿轮》中，大首领的形象虽然经历了从玩家长官到最终头目的转化，但这种转变的目的更多是为了在情节发展层面给玩家带来震惊，这个角色本身仍然只是个传统意义上的战争狂人，他的目标仍然是通过核武器金属齿轮来毁灭世界，或者，在上校的口中，这是大首领的真正目的，毕竟在斯内克与大首领的最终决战之前，他口中所说的不过是：“你摧毁了我的野心。”至于这野心是什么，他并没有说清楚。

由于机能的限制以及叙事的青涩，《金属齿轮》中世外天堂的覆灭不过是系列未来作品的原型，但世外天堂的概念在这部 1987 年的作品中已经基本成型，这个由佣兵组成的军事基地，独立于任何政权之外，甚至拥有自己的核武器：这个世界上威力最大的兵器。佣兵，甚至是佣兵组织的概念对于军事小说或是军事题材的电影而言，早已不算陌生，即使对于游戏世界而言，也并非新鲜，毕竟在许多军事题材的游戏中，你所扮演的，或是必须对抗的，便是佣兵。但当核武器这一元素与佣兵结合起来，世外天堂的存在就彻底超越了过往作品的想象力。与一般意义上为金钱而战的战争之犬（Dogs of War）不同，世外天堂的存在并不仅仅是为了生存，深藏在这一组织存在理念之下的，是对一切政权权威的否定，以及否定维系人世正常秩序的官方组织之后，用于填补这一空白的全新理念：永恒的战争（Perpetual War）。

战争是人类永恒的主题，亦是游戏永恒的主题，战争意味着人类在理念、利益等各个层面的冲突，而冲突则往往是游戏构建自己游戏模式的基础。对抗与冲突是游戏在其数十年的发展中几乎无从逃避的母题，毕竟真正摆脱了对抗思维所设计的游戏，少之又少。《金属齿轮》虽然在游戏模式上开创性地做到了鼓励玩家避免直接冲突，但躲避本身同样是建基于敌我双方的对抗之上，毕竟没有冲突，也就无需躲避了。

在叙事层面为了配合这种冲突，系列制作人小岛秀夫所设想的敌我双方，也不同于大多数游戏的简单设定，而是同时具备了特殊性，以及孕于这种特殊性之中的，一种超越个体的共性。世外天堂在成长为核势力之后，与大多数游戏里仅仅为贪婪、野心所驱使的反派集团形成了基本区隔，然而这种更为直接、决绝的对一切秩序与控制说不的态度，又使得其得以被称为真正的“终极反派”，毕竟，仅仅是世外天堂的存在，便已经足以引起一场全面核战争了。

而与这个终极反派对应的，是一个前所未有弱小的主角。斯内克的脆弱让玩家不得不时刻躲避敌兵的追击，但他所要对抗的，却无一不是在正常情况下单兵难以对抗的巨型兵器，敌兵小队、坦克、直升机，以及最终武器：金属齿轮。彻底改写动作游戏规则的脆皮主角设定却在最大限度上承载了“以弱胜强”这个为玩家带来成就感的基本游戏设计理念。

但在这部作品中，黑与白仍然是存在清晰分野的，斯内克是善，大首领（Big Boss）是恶。在 1987 年，《金属齿轮》所构建的不过是在理念层面逼近极致的敌我设定，只是在这一原型设定之后，有一些东西已经呼之欲出，贴近现实的世界观、秩序与混乱之间的对抗、身为棋子遭遇背叛的士兵，乃至那个喊着“我绝不会独自死去”的传说士兵（The Legendary Soldier），都已经成型。

小岛秀夫本想停在这里，转向其他作品，但在一次出差中，从同行的同事口中得知公司在未知会自己的前提下，授权了续作的研发，他便决心创作属于自己的续作，并在火车上完成了《金属齿轮 2》的剧本大纲。剧情主线并不复杂，若是简而言之，甚至可以认为这部续作不过讲述了一个与前作并无太大不同的故事，除了世界形势的变化，桑给巴尔国（Zanzibarland）所掌控的特殊海藻“欧利斯油藻（Oilix）”之外，这部作品里斯内克所要对抗的仍然是新型号的金属齿轮，以及那个“如假包换”的大首领。





然而这一次，一切都不同了。

在游戏的第一场头目战里，斯内克得知在上一作结尾击败大首领后，整个世外天堂的自爆其实不过是美军实施的无差别轰炸，世外天堂的成员与反抗部队均被卷入这场轰炸，而逃出生天的大首领不分敌我，对幸存者进行了解救。曾经在某种程度上辅助证实了四镍矿行动正当性的反抗部队也已经成为大首领的拥趸。在游戏的中盘，斯内克在桑给巴尔的军事基地中遇到了大量生活在此的儿童，他们视大首领为父亲，并未意识到自己最终的命运不过是成为大首领军队中的一员，又或者他们意识到，却接受了这样的命运，毕竟，这总要好过在美军的轰炸中死去。与赶尽杀绝斩草除根的美军不同，此时的大首领成为了拥有良知的一方，也许玩家仍然无法认同其拥兵自立的行为，却不得不承认一点，与美国对比而言，他是更有人性的一方。

种种证据，以及疑惑在盟友娜塔莎的死中达到了高潮，娜塔莎的命运之所以如此凄惨，并不是因为灰狐（Gray Fox）操纵着“金属齿轮 D 型”机体发出的那毫不自知的一击，而是不同国家因为政治理念不同，对普通人生活进行的间接迫害。在提示玩家重新审视大首领行为及理念的同时，小岛秀夫也在尝试着告诉玩家，真正造成人类悲剧的，也许并非仅仅是不同理念之间的对抗，而在于缺乏基本人性的人，或是由这些人所构成的组织，甚至国家。而这一作中更为重要一点变化则是：黑白不再分明。

大首领在最后决战之前的话既可以视为对自身命运的慨叹，也可以当做对世外天堂理念的总结，当然，如果从另一个角度来看，这段话更像是对这个最终击败自己的隐性基因克隆体未来命运的预言。士兵的存在价值是建立在冲突之上的，而能够体现这种价值的，正是极致化的冲突形式：战争。战争的永恒存在与不可避免第一次被大首领提上了台面，这绝不仅仅是因为游戏在设计层面需要冲突的存在，而是因为人类的存在，本就无法脱离战争。在《和平行者》（Peace Walker）录音带中大首领曾经说过：“我并不热爱战争，但我更适应这种生活。”他之所以选择了这种生活，也许是因为相比其他生活方式，时刻挣扎在生与死边界的士兵生活，更能让他体验到生命本身的价值。

然我们再向上一层思考，也许战争本就是人类生存现状的一种极致化呈现，虽然普通人的生活并不会时刻面临死亡威胁（真的如此吗?），但我们却无时无刻不会面对各式各样的冲突。大首领最终的话看似是对着斯内克而发，其实又何尝不是一种自嘲，甚至是对人类生存困境的坦然述说呢?毕竟，生存本身就是一场战争，不是吗?

选择如何在这个世界中生存，也同样决定了我们对于自己的定位。大首领所选择的道路，是永远生活在战场之上，生活在最为直接、最为赤裸、最为极致的争斗之中。但与初代《金属齿轮》中设定的好战者不同，续作中的大首领虽然仍在进行石油资源的控制，并再一次建造了金属齿轮，却不再是纯粹的战争狂热者。与斯内克的棋子身分相对，他所追求建立的，是一个属于士兵的国度。表层上看，世外天堂的士兵不再视其战斗为政治博弈的工具，但更深层次看来，世外天堂的理念是对于战争价值的重构。

士兵与其所处的组织之间的关系，在传统意义上仅仅包含一层“服从”关系，士兵效忠于国家，甚至为国家牺牲自己的利益，在个体与集体的这一关系中，个体的利益相对于集体的利益，始终是被忽视与牺牲的一方，作为补偿，与个体相关的其他利益，如亲友等，得到了保证，但这种保证的代价，不论如何以“爱国”进行宣传美化，始终是士兵自身福祉与行为之间的巨大落差甚至根本冲突。

相对而言，在世外天堂的理念下，两者之间的利益第一次得到了统一。士兵为自己所属的组织所战斗，而组织的存在本身，就是为了保证士兵能够持续以战斗这种方式实现自己的存在意义。但世外天堂理念的成立有一个根本前提，那就是每个士兵都需要像大首领一样，追求极致状态的生存方式：时刻身处在天堂与地狱之间，在战斗中才能寻找到自身的意义。这是一种绝不妥协，绝不用遵从他人意志来交换自身安全的态度，换言之，这是一种绝对“自由”的生活方式，也是一种绝对“混乱”的生活方式。

反过来看此时的斯内克，他已经不再是上一作中初出茅庐的小兵，摧毁世外天堂已经足以让他成为一名曾经击败过传奇士兵大首领的“传奇士兵”，在这一作中已经没有背叛自己的长官，但曾经并肩作战的战友灰狐与曾经的长官大首领仍然是他必须要对抗的对手，而曾经站在自己一方提供帮助的马德纳教授，这一次也在中途背叛了斯内克，并直接造成了娜塔莎的死亡。战争一次次将战友变成仇敌，又一次次让战友在自己眼前失去生命，如果说大首领所代表的，是战争对于人类而言可能存在的一切正向含义，那么斯内克的经历所展示的，则是战争的恐怖之处。在两者的一次次冲突中，对于战争本质的理解，也逐渐变得复杂起来。在实现个人意志自由的过程中，总会不可避免地面对这一困境：在战争所带来的永恒死亡威胁下，人类才能够实现真正意义上的存在，然而这一威胁却在同时剥夺人类的存在权利。





Big Boss

此时的大首领与斯内克纵然有着迥然相异的行为模式和动机，却有一点是极为相似的：两人都是士兵。对于士兵而言，大多数人类的生活模式本就已经不再适用，在选择了这一职业之后，两人都需要时刻面临死亡的威胁，因此对普通人而言的生存困境，对这两人而言，反而是常态。大首领所构想的世外天堂，只不过是让这些本已不得不生活在死亡威胁之中的士兵，能够获得与这种生活模式相匹配的意志自由。也许此时的斯内克仍不能理解大首领所说的一切，但他终究会如大首领所预言的一般，不可避免地卷入一次又一次冲突。

《金属齿轮 2》以大首领的死亡为结束，但这个结局不再如初作那样令人振奋，娜塔莎死了、灰狐死了，大首领也死了，斯内克虽然最终与霍莉（Holly White）一起逃出生天，但大首领的遗言仍在耳边盘旋，只是此时小岛秀夫的思考仍然没有得出一个结论，士兵的生存困境，在某种程度上也是人类的生存困境，寻找自我价值与生存意义总是不可避免地带来与他人、与社会的冲突，此时的我们，究竟应该做出怎样的选择?

大首领的选择，真的是错的吗?

成型

“真的存在一个绝对、永恒的敌人吗？没有这样的事物，也从不曾有。因为我们的敌人是与我们别无二致的人类。只有在特定条件下他们才成为敌人。世界必须合而为一。哲学家们必须团结一致。”

——引领者《潜龙谍影 3 食蛇者》

在经过《潜龙谍影》的系列 3D 化变革，以及《潜龙谍影 2 自由之子》中的电影化洗礼后，小岛秀夫自认已经完成了对整个系列的叙事。然而如此卖座的系列不可能被公司轻易结束，而能够拿下足够庞大预算支撑他完成自己创想的项目，目前为止也只有这一个。于是在粉丝、公司的双重要求之下，《食蛇者》面世了。

《食蛇者》在某种意义上，是对整个系列在理念层面的一次重构。《潜龙谍影》和《自由之子》两部作品各取《金属齿轮 2》的核心理念，分别糅合了基因（Gene）以及弥母（Meme），从遗传和文化传承两个角度对系列理念进行了进一步阐释，但不论是利奎德还是索利达斯，其理念说穿，都是想要重构大首领所建立的世外天堂。换句话说，两人理想中的世界不论是否以超越大首领为目标，最终都可以统括在世外天堂所代表的，挣脱传统以国别区分建立的社会秩序以及随之而来的士兵身分，代之以士兵自治基础上的佣兵国家，并以核武器的存在确保其存在的合理性。

不论是喊出“死狐”（FoxDie）的利奎德还是伸手想要抓住联邦纪念堂前华盛顿总统雕像的索利达斯，最终都未能实现各自版本的自由幻梦。然而在这两作后，整个系列的叙事已经走到了一个尴尬的节点。继续拓展大首领曾经的理想并不容易，毕竟从生理与心理两个方面可供探讨的问题已经得到了应有的延伸，在《食蛇者》中，小岛秀夫不仅仅回到了过去，去讲述整个系列的起点，更重要的是，他终于开始对 14 年前确立于《金属齿轮 2》中，大首领的世外天堂理想进行反思，并在一个全新人物身上，重构了贯穿整个系列的根本矛盾。

这个人，就是大首领的导师，引领者。

对于大首领而言，士兵的悲剧在于其战斗行为与内心意志的割裂，所谓“服从命令是军人的天职”，然而在大首领身上，我们却看不到这一悲剧本身的存在。从《金属齿轮》起，大首领就已经摆脱了美国的控制，他在猎狐犬小队担任长官之职不过是一个烟雾弹，建立世外天堂才是他心心念念在追求的终极目标。换言之，我们看到了大首领的反抗，了解他反抗的理念，却始终不了解到底发生了什么让他想清了这一切，甚至毅然决然地背叛了军人之所以为军人的首要原则。

引领者的故事，填补了这一空白。

这是一个极为复杂的故事，从贞洁任务（Virtuous Mission）到食蛇者任务，彼时被称作裸蛇的大首领，一直被蒙在鼓里，直到故事的结尾，听到伊娃留下的录音带后，方才知道被美国列为叛国者，被苏联列为战犯的恩师引领者，其实从未背叛过自己的祖国。她的真正目标是获取沃尔金上校手中掌握的哲学家遗产（The Philosopher’s Legacy），为了潜入敌方获得信任，才不得不佯装背叛美国。引领者被指派的任务与她忠于祖国的基本人格形成了第一层冲突。而随着任务的进行，裸蛇与引领者的道路一而再、再而三地交错，曾经的师徒、战友，甚至情同母子的关系此际变为了至死方休的仇敌关系，这构成了第二层冲突。她最终死于裸蛇之手，其理念的传承却因为理解的偏差导致了整个世界陷入分崩离析的境地，这又恰恰与她的初衷背道而驰，构成了最后一层冲突。将零点少校（Major Zero）与大首领之间的理念冲突强加给引领者自是不公平的，但引领者自身的牺牲却是导致两人最终形如陌路的根本原因，从这层意义上看，引领者在完成身为军人被指派的任务同时，也在不自觉地实现了与自己初衷截然相反的结果：让这个世界分崩离析。





在一层层冲突中，引领者的理念一层层深化，她是一个忠于任务的士兵，甚至不惜与自己的个人情感进行对抗也要完成任务；她也毫无疑问是一个爱国者，即使国家让她背叛自己，陷她于不义之地，甚至在历史上留下永远的骂名，她也甘之如饴；但如果要用一句话来概括她的一生，我想应该是她墓碑上除了“纪念一位爱国者”（IN MEMORY OF A PATRIOT）的另外半句话：“她拯救了这个世界。”（WHO SAVE THE WORLD）

如果只是浮光掠影地去理解引领者的故事，很容易就得出这是一个愚忠之人，不懂得审时度势，甚至她所做的一切牺牲都不过是为了满足美国哲学家分支掌控世界的野心这一并不算高尚的目标，实在毫无意义的结论。没错，她的任务正是让掌控在沃尔金手中的哲学家遗产重回美国，如果算上美国哲学家分支利用这批遗产所做的事情——创立爱国者组织进行对整个世界的监控、以及利用战争经济来填补石油经济衰败后的空白——这实在不算是什么好结果。但引领者不过是一介凡人，她并没有预测未来的能力，她不会知道自己的爱徒会在亲历了自己的牺牲后，转而成为“威胁”世界和平的源头。然而若是她没能完成自己的任务，这个世界就真的会变得更好吗？如果哲学家遗产继续留在沃尔金上校手中，他不仅极可能利用这笔庞大的资产完成“峡谷虎”机体（Shagohod）的批量生产，将整个世界置于核恐怖的铁幕之下，更可能取代赫鲁晓夫的位置，让冷战得以延续下去。这个结果，比起《食蛇者》结尾的冷战结束，又如何呢？

在引领者的时代，她所作出的一切选择，已经是在最大程度完成了将人类从自我毁灭的危机中拯救出来这一目标。过分苛责这些选择在未来导致的恶果，对她而言并不公平，因为缔造这段历史的，已经不再是她自己，而是零点少校和大首领，乃至大首领的三个克隆体了。从这一点也可以看到，在小岛秀夫构建的《潜龙谍影》宇宙中，并没有哪一种理念是绝对正确的，即使是引领者看起来白璧无瑕的理想，在实践的过程中，也很容易遭到扭曲，最终摧毁这个世界。

尽管如此，这仍是一个在各方面都超越了大首领的理念。

前已述及，大首领的理想是让每一个士兵都能够为自己而战，活出自身的最大价值，即使在这一过程中将战斗变为自己生活的全部，也在所不惜。这一理想在现实中的呈现，就是世外天堂和桑给巴尔国的建立，以及双足步行核战车金属齿轮的出现。士兵们终于找到了一个不再听命于政府，不再为他人的意志而牺牲自己性命的家，也终于拥有了能够让这个家得以不受世界各国威胁的威慑能力。然而世外天堂理想所缺失的，是对于人类存在的更深层次认识。不因政治博弈裹挟而失去自身意志，只是实现个人价值的第一层，在避免这一命运之后，对于每一个士兵而言，还有什么目标是值得追求的呢？在世外天堂中，为自己而战这一口号是充满矛盾的，因为当整个组织建基于佣兵模式之后，每一个士兵其实都在为他人而战，只不过金钱交易的存在，让你产生了能够主宰自身命运的幻象。换言之，世外天堂并非士兵真正意义上的理想国，它不过是一个逃避控制的桃源乡，何况这个桃源的根基，仍然是冲突和斗争。以延续冲突斗争的方式来消泯冲突斗争，世外天堂的存在本身就已经是个巨大的自我矛盾，在将一切错误推到利用乃至牺牲士兵性命的政府及政客身上的同时，大首领忘记了一点，真正造成引领者悲剧的并不是政治，而是冲突。

《食蛇者》中的冷战既是故事的背景，也向我们展示了政治本身的复杂多变，引领者口中“敌人是相对的”这一理念，正是在苏联与美国“共谋”了引领者的死亡这件事上，得到了最好的展示。冷战真的是理念的冲突吗？数十年后回过头再来看，真的有多少人是在为了信仰而战斗，又有多少人是在为了利益而拼争？这点在《和平行者》里伊娃和奇爱博士（Dr. Strangelove）的录音带中得到了最好的展示，只不过这次的主题不再是冷战，而是距离我们更近的太空竞赛。竞争的疯狂源自对宣传的需求，而形象的确立是与权力的稳固不可分割的，而权力背后的又是什么呢？

毫无疑问，是利益。

美国为了在太空竞赛中追赶苏联的步伐而要在飞船上强行添加窗户这一行为，与为了摆脱丑闻而要求引领者以叛徒身分死去，其实并没有什么实质分别。更值得咀嚼的是，如果不是这扇窗户的存在，这次试飞其实很可能获得成功，但如果不能让宇航员（引领者）以肉眼在太空中看到地球的样子，整个发射计划也就失去了其根本意义。没错，发射试飞的目的本来就不是为了探索太空，而是在太空对整个世界发出美国的声音，保住自己在世界秩序中的地位。这段经历从另一个角度点出了一个令人触目惊心



的事实，其实除了在军事领域之外，牺牲个体利益以成就集体价值的行为，同样屡见不鲜，甚至占据在大多数集体中，成为了无需争辩的默认选项。以这个角度出发，我们能够从引领者身上读出来的，就不再是简单的士兵身分困境这一相对范围狭窄的主题了，个体存在价值究竟源自何处这个问题，经由引领者的经历，一次次被小岛秀夫提到每一个玩家面前。

从太空俯视的引领者看到的，是一个没有边界的蓝色星球，所谓的国界不过是人类自己强加于地球的装饰物，其最终目的不过是为了进行权力与利益的分割。国家之间的冲突，与其说是源自政治理念的冲突，不如说是源自国别，乃至国别之下的权力共同体，再下沉一层，则是组成这些权力共同体的一个又一个个体。冲突的根源，是个体利益的分配，而要消除威胁世界的核威胁，最重要的也许正是回归到个体，解决个体的生存困境，让每一个人都能拥有自由，进而让整个世界能够合二为一。

对于引领者而言，解决每个个体的生存困境，与消除整个世界的冲突，是一体两面的同一个问题。在柏拉图（Plato）的《理想国》（The Republic）中，曾经出现过类似的表述，在阐述正义时，柏拉图选择用了“各行其是”来描述，各个阶层的人依照自己的能力寻找到自己的位置，实现权力与力量的匹配，对于引领者的梦想，同样如此。从现代角度来回顾柏拉图的学说，自然会感到他有些过分强调了阶级之间的区隔，甚至表达了对阶层流动的抗拒。但如果考虑到柏拉图亲历的苏格拉底之死，就不难意识到，让他喊出“将诗人驱逐出理想国”的，正是民众意志的不可靠，其提出的“哲学王”领导模式，也正是继承了其师长对于智慧的尊重。

在某种意义上，引领者就是《潜龙谍影》宇宙中的苏格拉底，两人的命运，亦并无多大不同。

她清晰地看到了冷战的疯狂、政府的疯狂、民众的疯狂，在这个醉心于冷战的疯狂时代里，她就像苏格拉底一样，是一个与周遭世界格格不入的哲学家。面对中情局的政治手段，她不发一言；面对美国太空总署（NASA: National Aeronautics and Space Administration）的太空竞赛，她甘之如饴；甚至面对美国政府窃取哲学家遗产的食蛇者行动，她也仍旧自愿参与。如果说最早支持她参与谍报活动的，仍然是身为士兵服从命令的基本信仰，那么在游历了太空，也同时在地府走一遭之后，她眼中的地球、冷战、政府恐怕都已经不同于一般人的理解了。

虽然她仍旧参与着美国政府的一系列行动，但初衷已经绝非完成任务

这么简单，虽然口口声声忠于任务，但听过《和平行者》中伊娃与奇爱博士录音带的大首领和我们都清楚，她真正的目标，不仅是让二战之后分崩离析的世界能够再度合而为一，还有其背后的真正用意：消除冷战的对抗思维，让人类能够从更大的尺度上照看自我和理解这个世界。她忠于这一理想，甚至为其献出了自己的生命，但这理想本身却并不属于任何国家、任何组织，而是属于整个人类。

可惜世人却并不能理解她的想法。

引领者经历了绝大多数人类都未曾经历的战争，看到了绝大多数人类都无从领略的景色，思考着大多数人都没有机会去思考的问题，她给出的答案，自然也永远不会为大多数人所理解。如果说世外天堂／叛军与爱国者／美国政府之间的对抗是贯穿“《潜龙谍影》系列”的核心线索，那么引领者的出现，第一次让我们意识到，对抗双方所追求的目标，其实并不是针锋相对的，甚至在某层意义上，本就是同一件事。

他们都在追求建立同一个理想国：引领者所设想的世界。

引领者所经历的一切，导致了大首领对于士兵身分、爱国理念、世界合而为一这三个层次上的彻底反叛，也同时让零点少校决定创建一个不依赖于人类的人工智能体系，通过对整个世界的信息进行控制，完成将世界合而为一的目标。在对引领者生命中最后一个任务的叙述中，“《潜龙谍影》系列”的主题终于在十四年后得到了一次暌违许久的升华：不再是仅仅是站在个体角度寻求自由，而是站在整个人类的角度，寻找解决冲突，实现个体价值的方法。

在《爱国者之枪》故事的最后，大首领站在引领者墓前，敬了他人生中最后一个礼。如他所言，不论是自己、利奎德还是索利达斯，都在寻找自由的过程中成为了自由的囚徒。自由从来都源自内心，虽然引领者一生忠于背叛自己的国家，看似并不拥有自由的意志，但她却真正遵从自己的意志，将这个世界从核危机内拯救了出来。反观大首领等人，则是在追求自由的过程中，不择手段伤害他人，最终背离了初衷，将这个世界引向了战争的深渊。



门徒

“我们没有国家、没有理念，也没有理想。哪里需要我们就去哪里，不为任何国家、政府作战，而是为我们自己。我们战斗不需要理由。我们战斗，只因为有人需要我们。我们会成为那些别无他法者的威慑力量。我们是无国界的士兵，我们的目标取决于我们生活的时代。”

——大首领《潜龙谍影 和平行者》

引领者的遗言由两部分组成：让每个人都能够拥有真正的自由，让这个世界合而为一。见证了被二战撕裂为两半的世界之后，冷战也许是她最不想见到的结果。然而比起盲目进行军备竞赛，核阴影笼罩全人类的冷战，由大首领与零点少校冲突导致的社会新秩序也未必会好到哪里去。不论多好的愿望，都可能在执行的过程中出现偏差，而导致这种偏差出现的根本原因，仍然是人。

大首领亲手杀死了引领者，也许从这一瞬间起，他的人生早已结束了。他虽然是引领者的爱徒，却缺失了引领者的视野，以及她对于全人类的怜悯。引领者所构想的个体自由存在一个根本的前提条件，就是尊重他人的意志。虽然在我们每个人的心中都有一个战士，但这并不意味着我们一定要以士兵的方式生活。在《和平行者》和《幻痛》中，我们看到了大首领与毒蛇是如何招募成员的，也许在前者中所有人都是按照自己意愿来到无国界士兵组织的，但在后者中，则远非如此了。如休伊（Huey）所表达的，从决定拥核自立那一刻起，在外人眼中大首领便已经成为了恶魔，因为核武器的存在，本就是为了裹挟他人的意志。当阻止核危机的裸蛇在《和平行者》的最后决定接受大首领的称号，成为拥核的一方时，他也同时彻底走向了引领者的反面。毕竟，引领者甚至愿意为了避免投向长崎的核弹而杀掉冯诺伊曼（Neumann János）这个无辜的科学家的。



对于零点少校来说，同样如此。

零点少校成立爱国者（The Patriots）组织的初衷，是为了继承引领者的遗志，让整个世界合而为一，在某种意义上来说，他成功了。爱国者掌控了整个社会，监控着、甚至操控着整个人类的行为，并在零点少校以及希金特（Sigint）双双离世后产生了变异，一手打造了“战争经济”（War Economy）。战争经济填补了在资源枯竭之后彻底崩溃的石油经济留下的空白，但讽刺的是，你甚至可以将人类本身看作支撑战争经济的新型资源，通过清除人类的自由意志，或者说，给予人类其掌握自身命运的幻象，人类成为了相比石油更加便捷的资源，取之不竭、用之不尽。

在牺牲了人类的一切自由意志后，零点少校终于实现了合而为一的世界，但付出如此巨大的代价之后，我们得到的这个依托于战争的世界，又真的是引领者所期待的吗？零点少校甚至要比大首领更加缺少对于人类自身的怜悯，毕竟大首领仍旧将个体的意志置于集体之上。在零点少校的眼中，人类自身的意志是可以被忽视，甚至牺牲的，在这一点上，他与大首领一道，走向了引领者的反面。

更加讽刺的是，在战争经济这个变异后的爱国者组织设计的经济形态中，零点少校与大首领的两条歧路反而得到了统一。世外天堂的理念根基在于视战争为生意，支撑起战争经济的，是液体山猫（Liquid Ocelot）所控制的私人军企（PMC: Private Military Company），而从中渔利的，则是围绕爱国者所建立的世界秩序。势同水火的两者共同缔造了这个扭曲的世界秩序，每一方都认为自己延续了引领者的梦想，但每一方都不仅曲解了她的梦想，也同时在强迫这个世界接受自己所设想的世界。

正如大首领成为零点少校指挥下爱国者所宣扬的传奇士兵，引领者的理想国也在这两位门徒的继承中走上了歧路，个体的名声与集体的理念，都难免在人为干涉下变形扭曲。毕竟，驱动两人迈上这条道路的，与驱动引领者自我牺牲的，终究是截然不同的动机。虽然三人都经历了战争的苦难，但正如在《爱国者之枪》结尾处大首领幡然醒悟后所说的：“重要的并不是改变这个世界。而是尽我们的最大努力来让这个世界……如其所是。尊重他人的意愿……并且坚信你自己的理想。这……才是你战斗的理由吧？最后……我终于理解了你做这一切的理由。最后……我终于明白了你勇气背后的真相。”

然而究竟如何去区分何为改变世界，何为拯救世界呢？也许在大首领与零点少校看来，他们所做的事情与引领者并无不同，都在拯救这个世界。引领者的死让两人对现有的世界秩序与以牺牲国民利益展开争斗的各国政府感到不满，他们想要阻止类似的悲剧再次上演，但两人之所以走上歧路，正是因为在“阻止他人牺牲”的过程中，他们也在某种程度上干预了他人的自由意志。

在塞西尔（Cecile）误打误撞录下的，引领者 AI 与奇爱博士的一段对话中，哺乳动物舱（Mammal Pod）留下的最后一句话是：“我忠于我自己。”引领者固然想要让东西方再度携手，世界合而为一，但她所选择的路线是以自己的生命来启示双方。而无论大首领一手建立的世外天堂，抑或生发于零点少校意志的爱国者系统，都是建立在对他人意志的践踏上（想想《幻痛》（The Phantom Pain）中的“大首领在看着你（BIG BOSS IS WATCHING YOU）”）。柏拉图视“各行其是”为最高的正义，而引领者与其两位学徒的最大区别，就在于是否将自己的意志强加在他人之上。

如果将延续引领者思想的哺乳动物舱与爱国者系统对立起来，就可以







更清晰地理解引领者的真正意志，虽然在大首领眼中，哺乳动物舱不过是一个机器，并不足以与他的恩师相提并论，但在和平行者事件的结尾，如果不是哺乳动物舱控制了和平行者，自沉于湖底，整个世界仍将无法避免全面核战的危机。尽管奇爱博士创造哺乳动物舱的初衷是由其来完成人类所无法下达的核反击命令，但在最后，她选择了歌唱，而非战斗，她最终放下了枪，放下了作为一个士兵而言最为重要的东西：战斗的意志。在第二次牺牲了自己的生命后，大首领终于解下了自己戴在头上十年未曾摘下的头带，让它随风沉入和平行者所在的湖中。

是的，在引领者所构想的未来中，只有歌唱，没有枪。在这个理想国中，是没有世外天堂的一席之地的。

这也是为什么大首领最终选择了一条与自己恩师截然不同的道路，并最终接受了“大首领”这个称号，他始终未能放下自己手中的枪，或者，就像他自己墓志铭上所写的：“一位永远忠于战争火焰的英雄，安息于世外天堂。”作为一名士兵，真正的存在意义究竟在何处？《金属齿轮》两作未能回答的问题，终于在《和平行者》中落下帷幕。

这个答案，是“和平”。

而和平，却不过是一个可望而不可及的幻影。

遗产

> “我们可以告诉人们保持信心。告诉他们我们所相信的。那些我们认为重要到值得我们为之奋斗的事物。是对是错并不重要，重要的是你到底拥有多少信心，而这将决定未来的走向。”
>
> ——索利德·斯内克《潜龙谍影 2 自由之子》

在《爱国者之枪》的标题画面，斯内克站在一个公墓之中，在他的面前是两个人的墓碑，一个是败亡于其手的大首领，另一墓，则属于引领者。斯内克与引领者的生命并没有真正的交集，在她死后 8 年，魔童计划成功执行，斯内克得以诞生，即使是他两岁时的和平行者事件，也并没有在他的生命中留下任何痕迹。但这两个人却又有着千丝万缕的联系，按照《潜龙谍影》修正的设定，斯内克是大首领亲自训练的门徒，按照承继关系，他甚至可以被认为是引领者的徒孙。然而从另一个角度看，正如大首领亲手杀死了引领者一样，斯内克亲手结束了大首领的生命。斯内克如引领者一样，一次又一次遭到爱国者的操纵和欺骗，但与此同时，他也在一次次将这个世界从毁灭的边缘拉回，甚至在自己生命接近终点之际，也仍在为了将这个世界自爱国者的掌控下解放出来而战斗着。

就像隔代遗传一样，斯内克真正继承了引领者的遗志，在为其两位门徒几乎摧毁殆尽的废墟上，用尽自己的一切拯救着这个濒临崩溃世界。经过《食蛇者》的重新梳理，斯内克这个角色的理念终于在《爱国者之枪》里寻找到了源头。但两者之间的精神联系，却绝非凭空发生的，有一个人物起到了至关重要的作用。

这个人，就是灰狐。

作为贯穿《金属齿轮》两作，并在《潜龙谍影》初作中占据了相当大分量的人物，灰狐对于斯内克而言，既是战友，亦是宿敌。这位获得猎狐犬小队中最高等级称号“狐”的特工在《金属齿轮 2》中就已经成为了一条重要的副线，在《潜龙谍影》里更是成为了斯内克实质意义上的精神导师。在系列完结后回顾，真正架起引领者与斯内克两人之间桥梁的，并非大首领，而是灰狐。

灰狐与娜塔莎之间的爱情故事已经从某种程度上颠覆了大首领世外天堂幻梦的正当性，在战争的永恒火焰中，并没有这两个人的天堂。而在被空降护理（Para-Medic）改造为生化忍者后，他身上的痛苦，那无时无刻不追求与斯内克一战的执念，更是集中体现了爱国者对人类意志的摆布。他因为大首领失去了一生所爱，又因为零点少校而失去了大部分自我，甚至可以说，大首领与零点少校两个人争斗为这个世界带来的伤害，几乎集中体现在这一个人身上了。

然而这些伤害和痛苦，却并未将这个人摧毁，正相反，如果没有他舍命破坏金属齿轮“霸王”（Metal Gear Rex）的雷达，也许斯内克也将丧身影子摩西岛。有一个细节值得特别提出来，在对决霸王的过程中，灰狐被重伤，此时画面会切换到第一人称视角，也就是斯内克装备毒刺导弹后的设计锁定视角，锁定框既可以锁定霸王，也可以锁定灰狐，毕竟他和斯内克在不久前还在奥塔肯的实验室经历了一场对





决，说是敌对状态并不为过。但此时无论玩家按下多少次方块键，都不能发射导弹。斯内克会一次次重复说道："我做不到。"在数次违背玩家意志之后，灰狐说出了自己的遗言："战斗是我惟一擅长的东西，但起码，我是在为了自己的意志而战斗。"

如果说灰狐遗言的前半段是表达了其从前的长官大首领对自己人生的影响，以及自己永恒的士兵身分，那么后半段就已经隐隐出现了引领者的影子。灰狐的死彻底激发了斯内克的全部潜力，让他能够以一人之力击败霸王，但更为重要的是，他的死，最终将引领者的理念传递给了斯内克。通过灰狐，引领者与斯内克被联系了起来，虽然灰狐本身并未与引领者有任何相关，但承受了大首领与零点少校双重伤害的灰狐，难道不就像是引领者自己一样，是那个万中无一的士兵吗？只不过从前将引领者逼入绝境的，由苏联和美国构成的冷战时局，已经由大首领与零点少校构成的全新时局所取代，但士兵的处境，却并未因两人的宏大理想而有任何改变，甚至还进一步恶化了。就像在《食蛇者》结局处的引领者决意与大首领一战以求完成任务一样，经历了一切之后的灰狐也只有一个心愿，与斯内克再战一场。他固然是在试图完成自己 6 年前未竟之战，同时也在寻找自己战斗的意义。他的牺牲与引领者的牺牲在《潜龙谍影》的历史中相互辉映，从另一个角度映照着战斗着的蛇们。

当然，在《潜龙谍影》时期，引领者这个角色也许还存在于虚无之中，但这也正是整个"《潜龙谍影》系列"的魅力所在，通过创作大首领三部曲（《食蛇者》、《和平行者》、《原爆点 + 幻痛》），小岛秀夫重塑了整个《潜龙谍影》宇宙，在重塑的过程中，他虽然改写了诸多设定，却同样在叙事层面与斯内克五部曲（《金属齿轮》、《金属齿轮 2 索利德・斯内克》、《潜龙谍影》、《自由之子》、《爱国者之枪》）紧密相连。

灰狐所传递下来的精神，最终于《爱国者之枪》的老蛇身上得到了最后一次再现，在这个快步走向人生终点的士兵身上，我们看得到很多熟悉形象的影子，跪在大首领墓前准备吞枪自尽的他，与面对大首领的枪口只求一死的引领者一样，都愿意为了避免人世遭劫放弃自己的生命。缓缓爬过微波通道的老蛇，与被踩在"霸王"脚下的灰狐，都在为了自己心中的信念而战斗着。

这信念，是什么呢？

在摧毁世外天堂（Outer Haven）战舰、破坏爱国者系统之后，老蛇的战斗最终迎来了一个看似圆满的结局，钳制人类的信息控制最终被彻底摧毁，而老蛇的信念、灰狐的信念，甚至引领者的信念，都隐含在这个结局里。随着引领者的死亡与忠诚的逝去，诞生了世外天堂与爱国者这两个充斥了怀疑、伤痛、不甘、疯狂的组织，而亲手为这一切画下句号的，不是大首领，也不是零点少校，而是穿越了整整半个世纪的时光，继承了引领者真正遗志的人：老蛇。

只是这个老兵，也终究要在一切结束之后，完成身为士兵的宿命，战死在疆场之上。

按照小岛秀夫的本意，老蛇是必须在《爱国者之枪》的结尾走向生命的完结的，即使在众多同事的劝阻下，改为隐去不表，我们也仍能清楚地知道，与奥塔肯一同离去的老蛇已经时日无多了。对于一个士兵而言，这既不是最好的结局，也不是最坏的结局，而是惟一的结局。在追逐自由的幻梦中，他们一次又一次献出了自己的生命，带给这个世界的，却是一次又一次的救赎。

但玩过《潜龙谍影崛起 复仇》（Metal Gear Rising Revengeance）的玩家都知道，一切并未结束，私人军企仍将横行于世，像阿姆斯特朗议员（Senator Armstrong）一样的野心家，也将层出不穷。正如目睹和平行者迈入湖中时，奇爱博士所说的："最后我终于懂了。是你放下了你的枪，选择了歌唱。我知道，他们都听得到你。你的意志会延续下去。这是你想要的，甚至愿意为此放弃一切。但你永远也实现不了，不是吗？即使如此，你所能做的一切，也只是歌唱。和平在任何地方都无法实现。我们能做的，只是保持期待。期待那个被我们称为和平的幻象。"

和平并非人类存在的常态，战争才是，但这也是为何和平是如此珍贵的根本原因所在。在追求和平的过程中，每一条蛇所能做的，只是战斗，即使在这个过程中要献出自己的生命，即使在获得的和平中，并没有它们自己的位置，这些蛇也从未停止战斗。

也许，这才是士兵的真正天职吧？





"生命不仅仅在于将你的基因传递下去。我们可以留传给后世的远比 DNA 要多得多。通过言语、音乐、文学以及电影……我们所看到、听到、感受到的……愤怒、快乐以及忧伤……这些才是我将要传递下去的东西。我是为了这些东西而生活的。我们需要将这个火炬传递下去，让我们的后代透过它的光芒阅读我们混沌而悲伤的历史。在这个数字时代，我们有着太多的魔法可以完成这件任务。也许有一天人类这一种族会终结，新的种族会统治这座星球。地球未必会永久存在下去，但我们仍有责任留下我们曾经生活过的痕迹。缔造未来与保护过往历久弥新，在本质上是一件相同的事。"

——索利德·斯内克《潜龙谍影 2 自由之子》

结语

在系列最新作《幻痛》中，存在一个隐藏的"天下无核"结局，官方已经列出了解锁条件，除了一个尚未公开的服务器条件之外，有一个看似不可能完成的挑战是：玩家所在服务器上的核武器数量为零。要解锁这个结局，需要服务器上的所有玩家将自己持有的核弹废弃，并不再建造新的核弹。人类无法彻底摆脱核武器的存在来维持现存的世界秩序，那么玩家群体是否可能在虚拟世界里实现这一目标呢？

小岛秀夫提出了这个问题，能否回答这个问题，在于我们玩家。

我不认为短时间内我们能够看到这个结局，我甚至不认为有生之年我们能够看到这个结局。虽然网上已经出现了致力于实现这一目标，以夺取和废弃全部核弹为目标的组织出现，但也有相对的储存大量核弹的对应组织出现，就像人类一样，没错，玩家也属于人类，而和平，不论在虚拟世界，还是现实世界，都不过是一个可望而不可及的幻象。

但是否是幻象并不重要，重要的是，每一个玩过这个系列游戏的玩家，每一个经历了这些蛇的传说的玩家，都能够对何谓和平，对何谓战争，对何谓士兵进行思考。也许和平只是一个幻象，但契而不舍地追求这一幻象，不正是真正信仰的体现吗？

我们每一个玩家，都是一条蛇，也都是一个士兵，就像引领者、就像灰狐、就像斯内克，甚至就像大首领，就像零点少校一样。是建立属于自己的世外天堂、爱国者，还是将世界从他们的控制之中解放，实现真正的，让每个人各行其是的自由，这责任，就在你我的肩上。

而这，就是《潜龙谍影》告诉我的东西。





独树一帜

《潜龙谍影》系列的独特开发方式及历史浅析

随着《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》的发售，玩家又一次见证了小岛组将游戏的真实感画面和好莱坞大片的叙事形式推到了新的高峰，但令人惊奇的是，拥有如此广袤的开放性环境和真实画面的游戏，在各大主机和PC平台上依然拥有非常良好稳定的帧率，这是同期同画面等级的《刺客信条 大革命》、《横行霸道Ⅴ》等都无法做到的。

"《潜龙谍影》(Metal Gear Solid，以下简称《MGS》) 系列"的游戏画面一直走在时代前列，即使是近几年欧美游戏的迅速发展和赶超下，MGS依然能在全球顶尖的游戏视听体验中保留一席之地。而最新发售的《MGS Ⅴ》又一次证明了小岛组是拥有黑科技的开发小组，Fox引擎制作的《P.T.》和《幻痛》都拥有为人称道的游戏画面和流畅的游戏体验，让玩家十分期待更多的Fox引擎作品。

然而，到底是为什么小岛组能屡次创作出超越时代的游戏影音体验，在欧美游戏的快速发展中依然保留自己的一席之地呢？这要从3D游戏之初开始说起。

文 [MGCN]MGRGXY院长　编 哪尼

! 起步

可能是由于文化的差异，日美的游戏开发商从一开始，游戏开发的重点就不一样。如果要用最简的方式描述这两者的差异的话，那就是日系开发商重“体验”，欧美开发者重“规则”。就好像日系 RPG 偏爱主角的奇幻旅程而美式 RPG 更愿意重现一个宏大的背景设定一样，日系的开发者大多围绕着玩家体验来构造游戏，而欧美游戏更想要再现一个新的世界，提供玩家一套规则，供玩家自由发挥。

体现在游戏开发上，日系开发者就会设计许多独特的关卡，写许多独特的脚本甚至是硬代码来保证体验符合设计的初衷，而欧美开发者却一直在寻找着最好的开发流程、产业化道路，开发尽可能通用的引擎和工具，搭建游戏开发的流水线。

探索 3D 开发的 MGS 也是走了非常日系的开发路线，游戏的开发技术紧紧围绕着“体验”的需求。

早在 MGS 正式开始制作的 1995 年，游戏界并无什么 3D 开发的标准，《Doom》问世也不过两年，业界各大公司也都在探索自己的 3D 开发之路。小岛秀夫所在的第五开发部（后于 1996 年更名 KCEJ）想要通过 MGS 创作 PlayStation 最棒的游戏，启用了大量当时最先进的技术来制作小岛秀夫及其组员们心目中的游戏。与此同时，开发团队也开创了不少自己的创作方法，比如使用乐高模型加小型摄像机讨论关卡设计的方法和根据语音生成点头动画等当时并不常见的技术应用。

PlayStation 和同期的其他支持 3D 的硬件由于机能限制，对于光源数量有严格限制，而事实上，这个问题其实一直直到 PS3 时代的迟效渲染（Deferred Rendering）开始流行之前，一直存在。光效对于画面是至关重要的一点，电影业从开创之初就懂得通过设计灯光来增强观众的体验。而早期的 3D 游戏大多没有太在乎这一点，加上游戏光照公式非常简单，游戏中看到的颜色大多数是 3D 模型的本身颜色加上略生硬的实时光源的调整变化，缺乏细节，画面难以保持统一的调性。

然而《MGS1》为了好莱坞级别的画面，游戏硬生生的将环境设计到了一个个统一的灯光环境下，关卡都设计成了昏暗冷色的环境，减少玩家对灯光变化的敏感程度，使得画面意境达到统一，画面调性也保持一致。



▲ MGS 初代画面通过将色调设计得阴暗统一来保证画面的一致感，减少玩家对光源变化的敏感程度。



▲同期发售的其他游戏在不进行光源设计的情况下画面显得生硬，颜色无法统一在一个调子内。

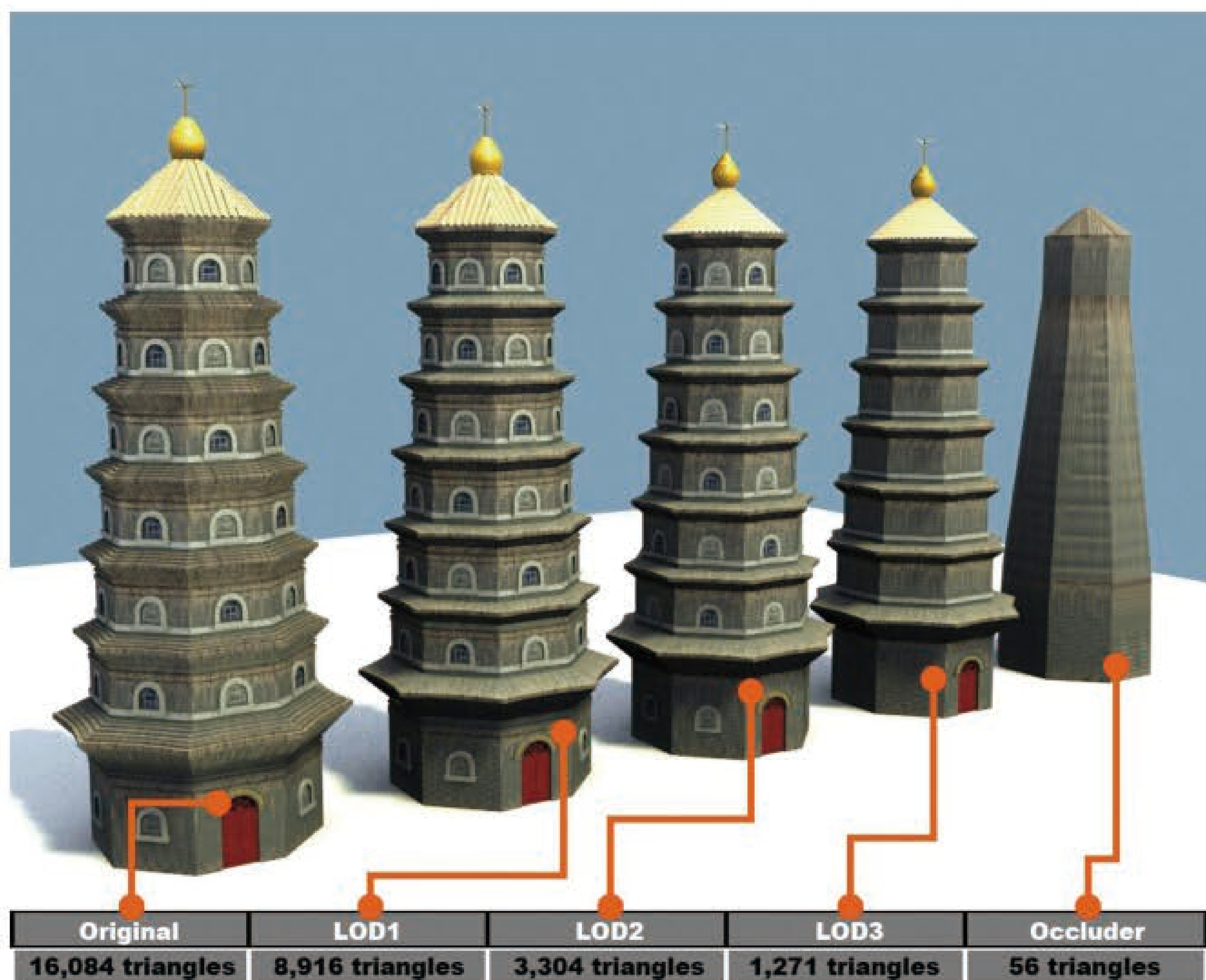
! 进化

到了 PS2 时代，由于大幅进化的运算能力，《MGS2》和《MGS3》的画面都达到了让当时玩家震惊的地步。

《MGS2》在 E3 上长达九分钟的预告画面成为了当时游戏玩家间的美谈，竞争对手的噩梦。笔者的一位曾在育碧供职的朋友曾告诉笔者，当时处于《分裂细胞》开发组的他们都由于《MGS2》的预告而备感压力，还有人专门通过预告分析《MGS2》的技术，想要分析出这火星科技背后的可行的解，然而结果让他们非常失望。和他们一样失望的包括后面使用《MGS2》引擎开发《MGS 李蛇》的硅骑士和同样想用这款引擎开发《蝙蝠侠》的工作室。而他们失望的原因是，其实《MGS2》的引擎工具并没有什么过人之处，而真正出众的是 KECJ 开发部优秀的制作能力和小岛秀夫的超高要求。

《MGS2》和《MGS1》一样，在设计上首先保证了关卡画面的调性一致，同时又利用了 PS2 的进化机能，增加了大量的新技巧来引导玩家的注意，使玩家能注意到充分设计的画面细节，而忽略因此而放弃和大幅简化的其他画面部分。

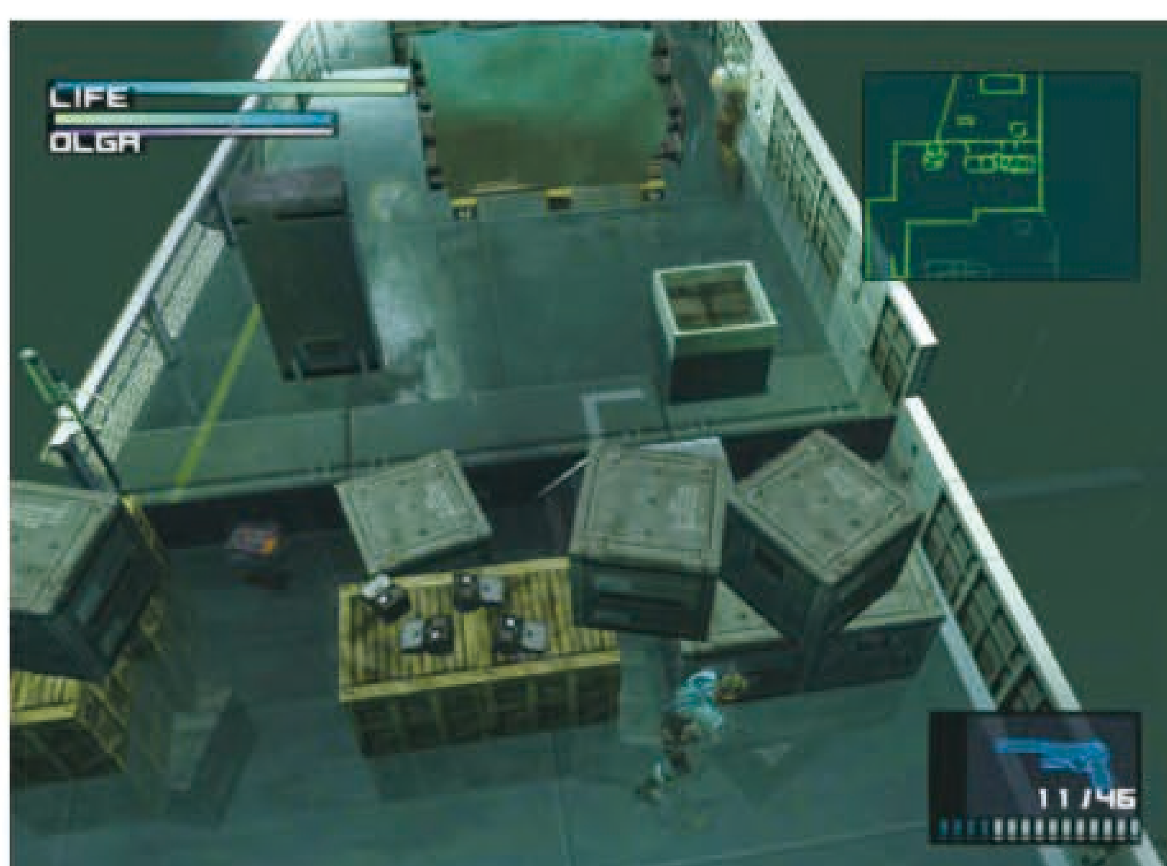




▲ LOD 技术的简单应用

LOD（Level of Detail）技术是当时开始流行的优化方法之一，其原理是将同一物体 / 角色的模型贴图分为不同的精度等级，让离镜头近的模型拥有更多的多边形和贴图精度，同时降低远离镜头不易看清的模型所拥有的多边形数量和贴图精度，将资源让给其他需要的游戏内容。而在《MGS2》中，KCEJ 开发小组将这种技术发挥到了极致，游戏的许多过场都经过精心的设计，在特写时候看到的模型和贴图与游戏中看到的差别甚大。而《MGS2》为了达到最好的效果，游戏中的许多 LOD 是设计师手调切换的，而非像大多数 LOD 技术那样简单的通过距离判断所需的 LOD 等级。这样做的好处是设计师能够更好的通过镜头位置判断模型的精度等级，缺陷是需要大量的人力工作。

《MGS2》的镜头位置也格外讲究，每关默认的镜头位置也都经过精心的设计。游戏虽有第一人称模式，但是大多数时候都要求玩家在第三人称顶视的情况进行游戏。开发者们对游戏摄像机范围内的内容进行了精心的打磨，将大量的硬件资源用于处理此块内容中，也会根据游戏内容 / 机能的需要，调整镜头的位置。比如和 Olga 一战中，由于 Boss 战的需要，Olga 在玩家正前方，距离较远，镜头较高。但战斗结束后，为了更好地体现细节，镜头不仅顺时针转了 90 度，还拉近了距离，避免制作较粗糙的船身部分大量出现在画面中。



► Olga Boss 战时，镜头保证了 Olga 在上，Snake 在下，并有一定的距离，保证玩家能看清战局。但是两侧甲板外的画面缺少细节，由于玩家注意力高度集中在 Boss 身上，并不太会注意到。

▼战斗结束后，镜头顺时针转 90 度，并拉近一些，原先 Boss 战中的甲板外侧缺乏细节的部分不再大面积包括在画面中。



同时值得称道的是《MGS2》的景深处理方式，景深是电影中常用的效果，能使得镜头里焦内物体清晰，焦外内容模糊，让观众在对大环境有大致理解的情况下把视觉导向游戏的焦内部分。但是当时的 PS2 机能在处理焦距问题上相对困难，因为这关系到物体在画面中的距离（深度）处理，并需要对每个像素进行融合，有相当大的处理量。

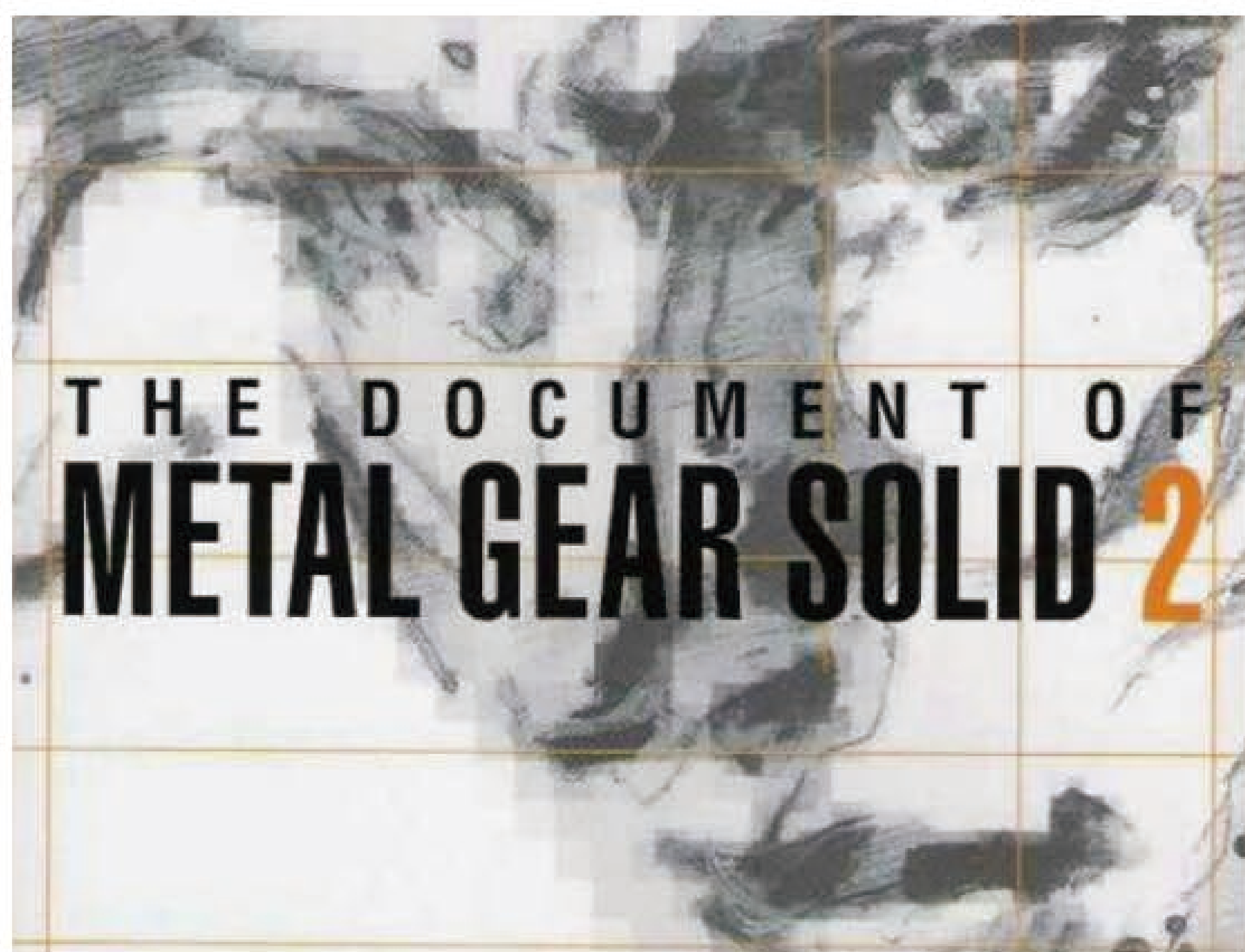
然而《MGS2》中出现了非常漂亮的景深，让大批图形开发人员觉得难以相信。而这个景深的制作方式一直到《MGS2 档案（Document）》的发布才真相大白。其实《MGS2》里的景深并没有逐深度进行处理，只是简单的将一定距离之外的物件全部模糊处理，而其他物件全部清晰渲染。这样一来，就没有了所谓融合一说，大大减少了运算量。这个做法的问题也十分明显，如此生成的景深是没有过渡的，模糊和清晰的交界处会有清晰的切线。而这个问题上，KCEJ 的开发者又发挥了日系开发的精神，所有应用了景深的镜头都巧妙避开了切线在屏幕中的出现，很难估计开发人员花了多少的时间在调校景深的距离和镜头的平衡上，才能达到如此完美的过场体验。

所以对于拿到了引擎就以为捡到了宝的硅骑士来说，用《MGS2》的引擎复刻《MGS1》也无法复制"《MGS》系列"的成功。

不过，此时达到游戏界巅峰的小岛秀夫及 KCEJ 也慢慢感受到了竞争者带来的压力。

► 《MGS2》的景深效果会出现如图枪身处所示硬切线，但是由于镜头和景深设置把控的非常好，游戏中并不会被玩家注意到。此图是笔者通过《《MGS2》Document》改变镜头位置后才得到的。









！挑战

2004 年发售的《MGS3》依然是业内画面的佼佼者，但是随着时代的进步和多种图形工作流水线的慢慢成熟，其画面给人的震撼力已远不如公布《MGS2》的时候了。

虽然游戏依然有众多值得称道的画面创新之处，比如打在主角“裸蛇（Naked Snake）”和士兵身上的树影，一根根清晰并会响应角色经过碰撞的草丛，但由于《MGS3》追求更为广袤的场景和更自由的镜头角度，之前的部分技巧已经无法适用，游戏的部分细节也迫不得已有所下降。

游戏虽然素质过硬，但是人们的热情与最终的销量与《MGS2》的成功相去甚远。小岛秀夫也意识到了自己必须改革才能重回业内引导者的位置，在《潜龙谍影 3 生存》中加入了自由镜头视角和在线游戏等当时流行的模式，以顺应潮流，为未来做准备。



！跌落

号称“模拟宇宙”的 PS3 给了玩家无限希望，也给了小岛脑海中的《MGS4》无限可能，然而随着硬件设计的一再缩水，设计开发中的《MGS4》也因此备受折磨，小岛也坦言，自己的“动态战场”概念在硬件未能实现预期的情况下无法很好地体现出来。

游戏的画面自然还是非常优秀，游戏还获得众多满分评价，销量也足够算得上是交出了满意的答卷。但同时在 PS3 的大时代环境下，其技术已经不太有人称道了，在那个时代，大家提到优秀画面的游戏往往会想到《孤岛危机》、《神秘海域》等等以及很多由虚幻引擎打造的大作，而依然走在日厂开发思路上的小岛组在费尽大量人力的情况下，依然只能获得一个“尚可”的成绩。

但是除了 PS3 的缩水，这次的被赶超，还有更深层的原因。

小岛御用美术总监新川洋司曾表示，《MGS4》的灯光调整难度是前作的几十倍，这句话体现的其实是日式开发和欧美式开发的地位在新世代已经开始发生转变。这得回到日美游戏开发的根本性区别上，一向注重“规则”的欧美大厂在多年的经验积累下，成功地将图形显卡的 Shader 渲染流程发展成了主流，多年工具和流水线的研究也让 Epic 的虚幻引擎和 Crytech 的 Cry Engine 在新的世代展露头角，他们提供的通用游戏引擎让开发者能够在较少的人力创作下获得更好的游戏产品。另一方面，新时代主机增加的机能给了创作者更大的创作空间，而靠人力填满这个空间已经慢慢变得吃力，和所有其他产业一样，自动化的生产手段在逐渐替代手工作坊，日厂的纯手工打磨方法在新的时代已经渐渐变得不再适用，在内容变得丰富但创作思路尚未跟上的日系工作模式下，注重“体验”的日厂已经慢慢无法用人力和苦干来追赶欧美的崛起。

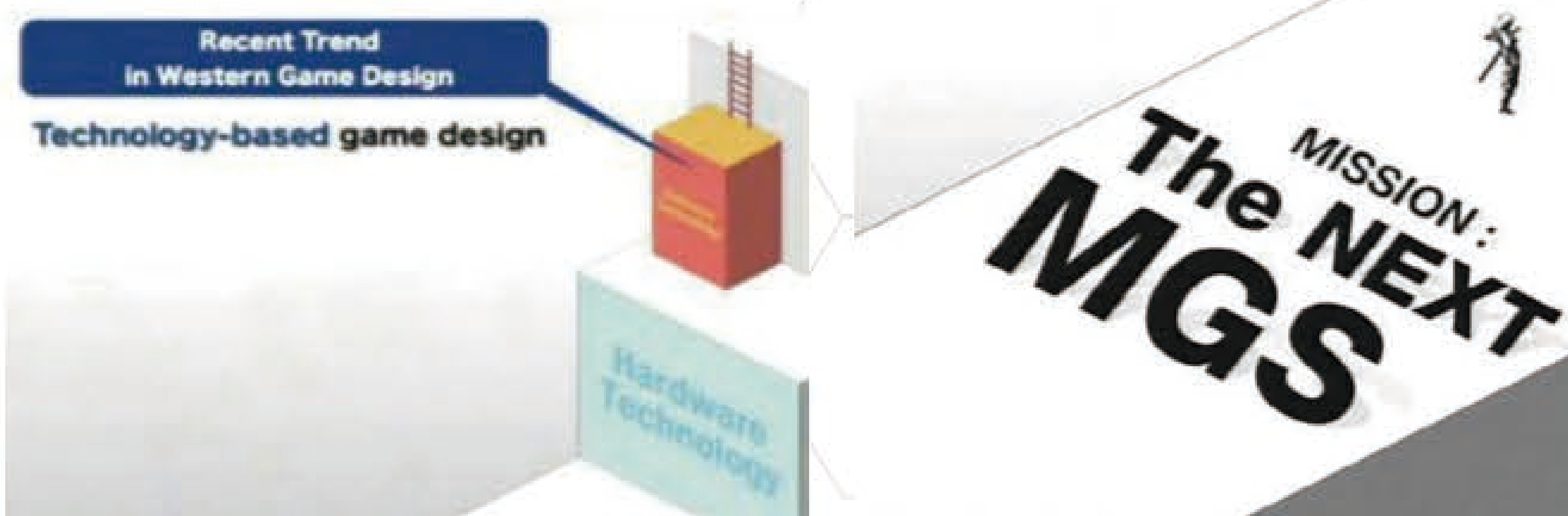
而小岛秀夫也在这次日厂衰退、欧美崛起的潮流中，反思了小岛组应有的地位，为了在未来的游戏产业中崛起，制定了新的计划。



▼Cry Engine 和虚幻引擎的出色表现，受到众多厂商的青睐

！修炼

2009 年，也就是《MGS4》发售次年的 GDC（游戏开发者大会）上，小岛秀夫发表了《化不可能为可能》的主题演讲，主要讲述了传统日系“游戏设计”为核心的开发模式已经无法攀爬高墙，而西方技术为核心的游戏设计将帮助游戏达到更高的高度的想法，演讲最后提到了



“下一个 MGS”的任务。由于当时《MGS4》才刚发布，人们以为这是对《MGS4》的开发总结，然而现在想起来，这其实是 Fox 引擎的开发宣言。

自《MGS4》发售后，小岛组先后访问了包括制作《COD 现代战争》的 Infinity Ward 工作室、制作《杀戮地带》的 Guerrilla 工作室，以及位于悉尼的制作 L.A. Noira 的 Team Bondi 在内的几家欧美工作室。虽然访问的内容并不公开，但是我们完全可以设想小岛秀夫是在通过访问学习西方开发的具体技术，为 Fox 引擎的开发做下铺垫。

2011 的科乐美 E3 展前秀中，小岛秀夫第一次宣布了 Fox 引擎，并表明这将是一款面向全平台的游戏引擎，这也一改小岛在《MGS4》时期提出的“为了单独硬件开发专门的产品才能到达极致”的论调，而 3 年后的 2014 年，Fox 引擎下的第一款《MGS》作品，《潜龙谍影 V 原爆点》在 PS3、Xbox 360、PS4 和 Xbox One 平台上发布，结束了自从 1987 年《金属齿轮》MSX2 版独占发售以来的长达 27 年的首发独占历史。当年年末，游戏也登上了 PC 平台，成为了真正意义上的全平台作品。

2014 年发售的《原爆点》又再次证明了小岛组的开发实力，而真正将 MGS 的画面拉回到聚光灯下的是 2012 年 9 月发布的第一段游戏实时渲染的预告，拥有惊人细节以及无人能比的临场感的过场给所有人都留下了深刻的印象。整个宣传片全部由一个长镜头构成，丰富的光源变化、好莱坞风格的镜头光晕、自然的雨烟效果、角色细致的表情变化和游戏无缝的接入可操作部分都让人频频称奇。

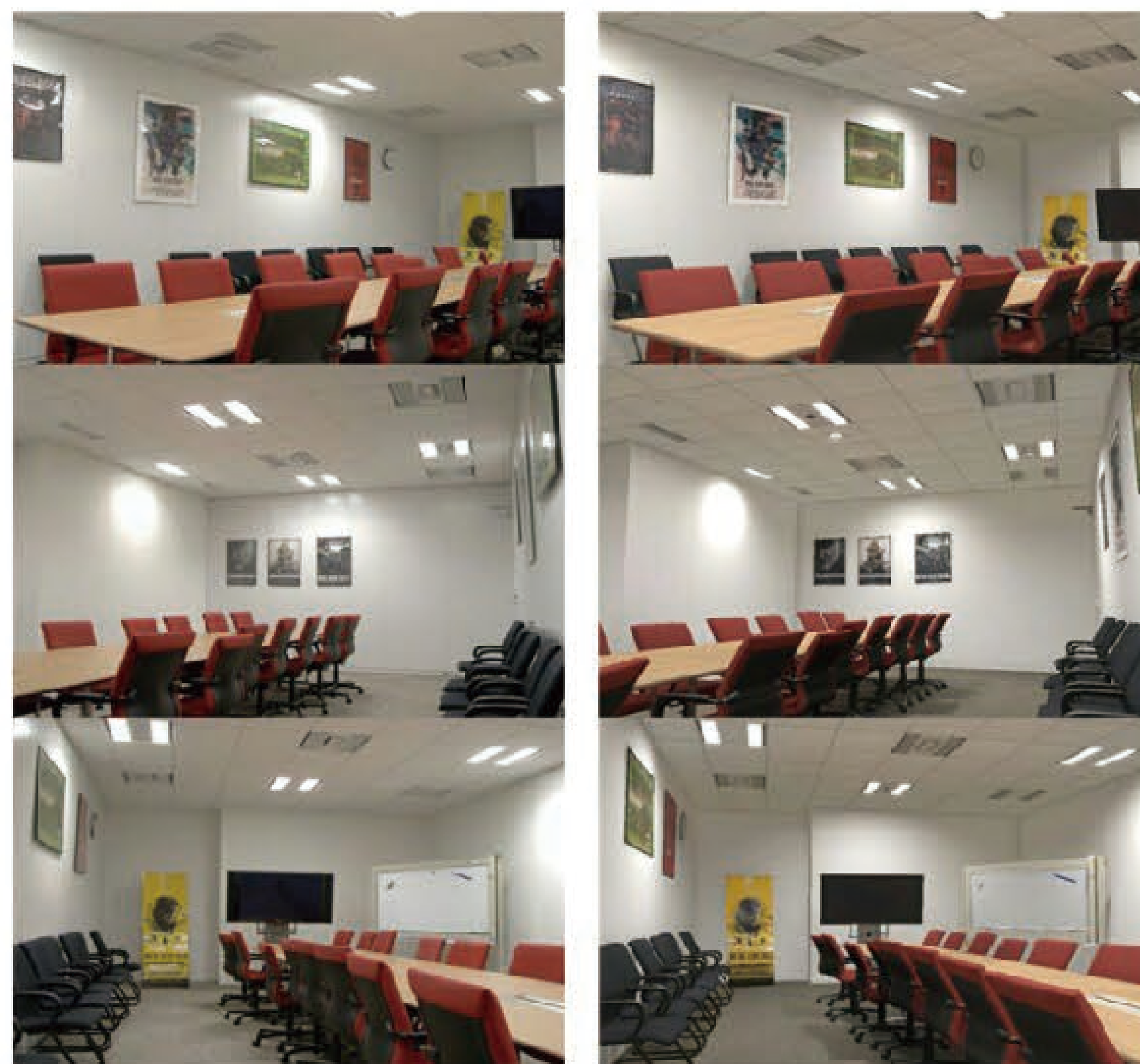
在 GDC2013 上，小岛组举行了一场名为《透过“狐狸”之眼的照相写实主义》的讲座，介绍了 Fox 引擎用到的尖端技术，包括 3D 扫描、线性光照空间、迟效渲染等等的先进技术都被应用到了引擎的开发和工具链之中，为的是更为真实的画面效果。讲座还强调了游戏中的光线，镜头，颜色都符合物理规则，这也说明了小岛秀夫潜移默化的将欧美开发的对于“规则”的重视融入到了自己的游戏开发之中。讲座的最后，小岛组还宣布了小岛组洛杉矶分部的成立，并招募全球的开发者加入其中，小岛组也成为了真正意义上的国际化开发小组。



Is it REAL, or is it "FOX?"

The 2 sets of images below depict our Kojima Productions meeting room. One set is comprised of digital photographs, while the other contains screenshots of the scene recreated in the FOX ENGINE and rendered in realtime. Can you tell which is FOX?

A or B



▲ Fox 引擎的表现令人惊艳

《原爆点》发售后，游戏素质虽然的确过硬，游戏的画面哪怕在 PS3 平台上都有极佳表现，但是与 Fox 引擎当时标榜的实时昼夜变化、天气系统和无缝大地图仍有差距。游戏通过几个不同的游戏时间段和天气设定，让大家看到了不同的天气和时间段的场景，但是场景的切换有菜单切换和读盘界面的间隔，并非“无缝”也非“实时”。另外，游戏的封闭场景更远没有达到沙盒地图应有的尺寸，《原爆点》离胜利仍有一步之遥。



! 重回巅峰

真正带领小岛组重回游戏开发巅峰的是《MGS4》发售 7 年后的 2015 年 9 月。《潜龙谍影 V 幻痛》的发布以多家主流媒体满分的成绩，系列最高的销量，宣布了 MGS 的又一次胜利。

游戏完美地重现了辽阔干旱的阿富汗和多雨的中非地图，同时拥有极远的绘图距离，以及丰富的近处细节。游戏在不同的光照环境下也都美不胜收，日夜实时变化，天气拥有阴晴雨和沙尘暴的不同，每种不同的光照环境，游戏都无比真实美丽。哪怕在过场里，不同时段的过场也都不失魄力，游戏的过程无比自然，体验相当连贯，让人爱不释手。

这次的游戏即像欧美游戏般建立在大量的规则逻辑之上，供玩家自由发挥，又有日系游戏的细致和琢磨，以保证玩家的体验。游戏如《巫师》、《刺



客信条》般，有着超大的自由地图，同时又细心打磨玩家的进度和体验。

看似随机遇到的对 Quiet（静）之战被安排在通往解救 Huey（休伊）的必经之路上，一条前往该区域的近路也被直升机残骸堵死，以保证玩家在看似随机的情况下不会错过游戏的关键体验。游戏的武器和道具开发系统虽然一开始就开放给玩家，但诸如睡眠手雷，高级隐形迷彩这些影响体验的重要武器道具都要求特殊人才或者特殊证书，以保证其在设定好的关键事件 / 任务触发后才能解锁。甚至是游戏的镜头在玩家可自由转动的情况下，也秉承了日系游戏细致打磨的特征，不允许玩家自定义视角和远近，全以设计好的规则运动。比如在进入掩体的时候将镜头的视觉中心偏移到掩体外的一定距离，方便玩家观察；镜头的距离会根据玩家的状态变化，骑马的距离大于直立行走和奔跑的，直立的大于半蹲的，进入狭小空间时镜头的位置还会离主角更近，一方面方便玩家观察，一方面模拟了位于各种观察位置时的实际视野情况，让玩家的体验更加完美。游戏在不同灯光环境渲染下画面都已经不成问题的时候，依然选择在某些场景下使用预设好的光源，如第 31 话结束的时候母基地和第 43 话的结束过场就都固定设成了清晨的光源，以保证最好的演出效果。

就是这样一款结合了东西方开发经验之长的游戏，也结合了东西方游戏之美。游戏故事的展开抓人心弦，让人感叹，游戏性自由开放，敌兵不再走着固定的路线，甚至连装备也非一成不变。玩家的玩法更是千奇百怪，有着自己的个性，也都充满乐趣。

游戏更是以稳定的 60 帧运行，游戏从宣传之日起，画面都未缩水。相比同年发售的《刺客信条 大革命》只有 30 帧还无法稳定的帧率，《巫师 3》几度缩水后的画面，《幻痛》又一次以开发奇迹的面貌再次面对玩家和开发者，不得不让人钦佩。

然而也就是在这个全世界 MGS 玩家欢庆之际，人们也为小岛组和“《MGS》系列”的未来担忧着。



! 巅峰之后

这故事，这“传奇”，是我们的。我们能改变世界，和它一起，改变未来。

This story, this 'legend', it's ours. We can change the world, and with it, the future.

-- 大首领（Big Boss）



小岛组的成功并没有给他们带去应有的喜悦，早在 15 年 4 月传出小岛秀夫和科乐美分家传闻之后，任何深爱着这个系列的核心玩家不愿意看到的事情接连发生：《幻痛》封面上的“小岛秀夫游戏”字样被移除、Fox 引擎开发的《P.T.》被下架、小岛的新《寂静岭》项目被取消、小岛组被更名、标志着国际化开发团队的洛杉矶小岛组也在游戏发售的两个月后被宣布正式关闭。

这就像是一个英雄胜利之后便死去的悲壮故事。由于时代的原因，一直心系核心玩家、不断挑战极限的小岛组在拿出自己有史以来最伟大的作品后，便惨遭更名、解散。

游戏界很难再有一个如小岛组般有着独特开发技巧的工作室，也很难再有一个“《MGS》系列”。但我们相信小岛秀夫会继续开发新的游戏，新的系列，随小岛组一起成长的开发者们将会依然活跃在游戏界各处，受到《MGS》影响，从 MGS 的游戏开发中受到启发的新的游戏开发者也会一起，像《MGS》故事中的 Snake 一样，将传奇延续。



▲传奇般的小岛组也将成为历史



文 [MGCN]Brightxy 编 哪尼

荒诞中的严肃思想

《潜龙谍影》中的“第四面墙”

! 序言

什么是“第四面墙”？

这个概念最早出现在十八世纪法国哲学家德尼·狄德罗（Denis Diderot）的著作《论戏剧艺术》一书中。书中他提到了演员要假想在舞台边缘有一道无形的墙将自己和观众隔离开来。

在那个没有电影、电视的时代，戏剧是人们生活中最重要的娱乐方式之一。常见的戏剧表演舞台是一个盒子状的立体布景，水平两端和纵深的远处是三面布景墙，剩下的一侧开放朝向观众席。当戏剧开演、幕布升起，演员和观众之间便没有了任何隔阂，这时演员的演出能够感染观众，而观众也可以反过来对演员产生干扰。

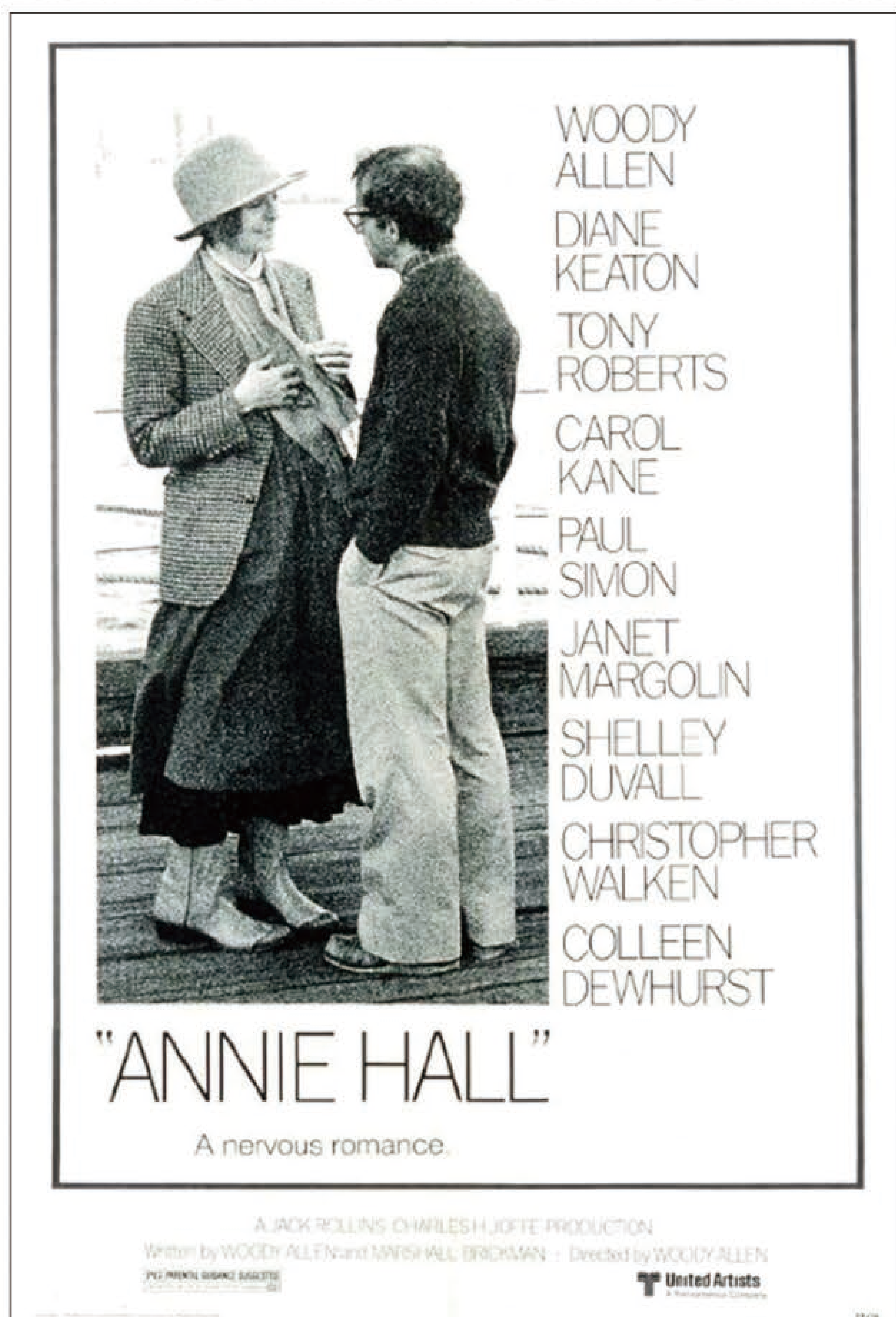
如何让表演艺术如实的反映生活与现实，更好地让观众沉浸在作品中？对这个问题的思考促成了“第四面墙”这个概念的形成。演员在表演中被要求从内心在舞台和观众席之间构造一面不透明的墙壁，全身心的融入到角色的表演中；不论观众是鼓掌或是贬抑，都将自己想象成在自己家中一般自然。

然而来到二十世纪，传统的写实主义美学受到了新生的艺术流派的挑战。许多表演艺术家不满足于舞台的局限，将视野扩展到了观众席上，进而衍生出一系列打破第四面墙的尝试。在话剧作品中，演员通过与台下的观众交流互动来打破第四面墙；而在影视作品中，角色则往往以向着银幕外的观众独白的方式突破第四面墙的壁垒。



▲德尼·狄德罗





▲伍迪·艾伦《安妮·霍尔》

其中非常著名的一个例子就是伍迪·艾伦（Woody Allen）的《安妮·霍尔》

片中伍迪饰演的埃尔维（Alvy）不胜排在他身后的男子喋喋不休地大放厥词所扰，直接走到镜头前对观众抱怨，并与男子当着观众争论起来。当两人争及男子对哲学家马修·麦克卢汉（Marshall McLuhan）的妄论时，埃尔维更是从屏幕以外将马修本人拉进镜头指出男子的错误。临了埃尔维还以虚构角色的身分向观众感叹“如果真实生活也能这样该多好”。

通过在表演、戏剧影视题材作品中打破第四面墙，艺术家们将原本隐晦的内容变得直接清晰。原本需要用大量间接手段来描绘的角色内心世界，通过对观众的独白可以非常直截了当地表达出来，比如马丁·斯科塞斯（Martin Scorsese）著名的《好家伙（Goodfella）》一片中亨利在法庭上对观众的独白，他跳出了剧情所在的时空，向观众坦陈剧情没有直接告诉他们的信息。



▲死侍对读者私语

而在喜剧作品中，这种突兀的手法则进一步放大了表演的戏剧性和冲击力，通过错愕感来凸显作品的荒诞不经，其中一个例子便是频繁跳出墙外与漫画作者或是读者交谈的漫威动漫角色死侍（DeadPool）

电子游戏作为一种近几十年来新兴的类戏剧表现形式，尽管故事发生的舞台和演员不再是现实中真实的存在，但是游戏的内容本身与屏幕另一端的玩家之间依旧受到这无形的第四面墙的约束。

不少游戏制作人曾在作品中尝试过以突破这第四面墙的方式创造戏剧性，例如《古墓丽影 2》结尾劳拉（Lara Croft）入浴前击倒偷窥的玩家；《猴岛小英雄 2》中主角向卢卡斯工作室打电话吐槽初代中的树桩玩笑等等。这些尝试更多地只是脱离于游戏剧情和游戏性之外的诙谐搞笑，却鲜有制作人能够将“打破第四面墙”作为推动剧情与游戏体验的重要线索。

然而，小岛秀夫却在他的《潜龙谍影》系列中做到了，他将自己对游戏性和剧情的理解与“打破第四面墙”的技巧糅合在一起，创造了一种超越游戏介质限制的体验。

! I – 突破界限

当时间回溯到 1998 年，也许还是一个孩子或是少年的你，握着手柄，一路披荆斩棘控制特工斯内克来到“影子摩西”核废弃基地深处的指挥官办公室，发现自己陷入了一场艰难的 Boss 战。并不是你的技艺不精，《魂斗罗》3 命过关、《生化危机》轻松背板，早已身经百战的你绝不是手残菜鸟；然而你的对手太过强大，他能够预判你的行动、让你的电视黑屏，你只能看着斯内克一次次在上校和内奥米博士的呼喊中惨叫着倒下。此时的你也许心灰意冷，也许暴跳如雷，从没有一个游戏能让你感到如此的无力。就当你准备放弃尝试的时候，上校对记不清是第几次接关的你打来了通讯，他告诉你将手柄换到 2P 接口上就能破解意念螳螂对你的读心术。

什么？居然可以这么做？！



▲上校提示斯内克切换手柄

这一幕也许曾发生在每一个不依赖攻略攻关《潜龙谍影 1》的玩家身上。在这之前，决定你是否能在各种游戏中过关斩将完成任务的关键，无非是熟练的操作技巧、刻苦的练功升级、周全的战略规划还有缜密的解谜思维。然而这一次即使你穷尽过去的经验或是反复磨练技术，你都无法用常规的办法战胜这个敌人，因为他已经超出了剧情限制、软件层面，他的对手并不仅仅是斯内克，更是操作手柄的你。

相似的一幕在《潜龙谍影 2》的“平台篇”再次出现，玩家控制的雷电和斯内克通过天狗兵的重重阻拦来到“玄武”的乙状结肠，陷入了四面楚歌的包围战。就在玩家全神贯注地面对从四面八方跃入视野的天狗兵的时候，突然屏幕一白，熟悉的 Game Over 画面突然出现在眼前。在玩家丈二和尚摸不着头脑自己哪里做错，默默准备重新游戏的时候，定睛一看却发现原本应该出现的“Mission Failed（任务失败）”变成了“Fission Mailed”。

原本的选项“Continue（接关）”和“Exit（退出）”也调换位置写成了“Emit”和“Continent”，才意识到一切只是“爱国者”的 GW 系统在艾玛的病毒影响下出现的异常，而雷电和斯内克的战斗其实一直在左上角原本显示死亡场景的小窗口中继续。尽管识破了这个假象，玩家仍旧需要忍受在不到原本四分之一大小的屏幕中与敌人缠斗。

等等。为什么游戏中控制信息世界的系统出现崩溃，会影响玩家的世界？当 GW 系统崩溃，由它虚构出来的上校开始信口开河，滔滔不绝地说出前言不搭后语的胡话；依赖 GW 控制的“海魔鬼”和“玄武”也失去控制，“海魔鬼”不分敌我、“玄武”冲向都市。然而明明在游戏情节之外的图形显示，居然也受到了波及，难道在“爱国者”控制下的不仅仅是游戏中的空间，同时还有我们的世界？

亦或者，让我们换个角度去想象，也许这是制作者以及游戏本身对玩家的一种复仇。

在《潜龙谍影 1》的故事中段，斯内克曾不慎被俘，被半裸地绑在电刑台上接受左轮山猫的拷问。为了维持斯内克的生存，玩家需要在电刑过程中以非常快的速度连击动作键来回复生命。随着游戏难度的升高，受刑损耗生命的速度也越来越快，相应需要点击按键的频率也更高。对于这种劳命（手）伤财（手柄键盘）的设计，玩家也许会想到用连发手柄来降低难度。然而山猫在开始前便浇了这样打算的玩家一头冷水，他警告玩家绝不要妄想能用连发功能欺骗他，而被发现的代价就是斯内克立即死亡。

毕竟不是每一个玩家都是硬核高玩，能够面对危机面不改色心不跳，将手柄或是键鼠使得得心应手，如同身体的一部分。于是诞生了一种帮助我等不愿或不能苦心修炼反复尝试以求通关的玩家脱离苦海的神物——金手指（修改器）。从最早卡带游戏主机时代通过外置硬件输入代码来修改



▲ GW 虚构的失败场景

游戏，到后来 PC 平台上的内存修改器、按键宏、自动外挂等等，越来越强大的修改工具让再艰难的游戏都可以变成不费吹灰之力便能通关的互动过场电影。

想来也是，当你可以不用四处找寻掩体而是不躲不藏与狙击手“静”正面交锋，还会有多少人发现其实可以靠空投补给砸晕她这种完全在常识以外的战术。自从玩家有了这些无可阻挡的工具，制作者潜心积虑设计在游戏中的关卡数据平衡，暗藏的通关提示和巧妙战术，都成了无用功。这样的游戏体验既失去了钻研的乐趣，也辜负了制作团队的一片苦心。

于是乎，小岛赋予了游戏反过来修改玩家现实的能力，当意念螳螂能够通过阅读玩家的控制来躲避玩家的攻击、山猫能够侦测连发手柄来防止玩家使诈偷懒，使得一些玩家原本一边倒的游戏体验重新获得了制衡。当玩家不得不以平等的姿态与敌人展开对抗，他们才能放慢脚步，去细细钻研制作者为他们所设计的精妙体验。

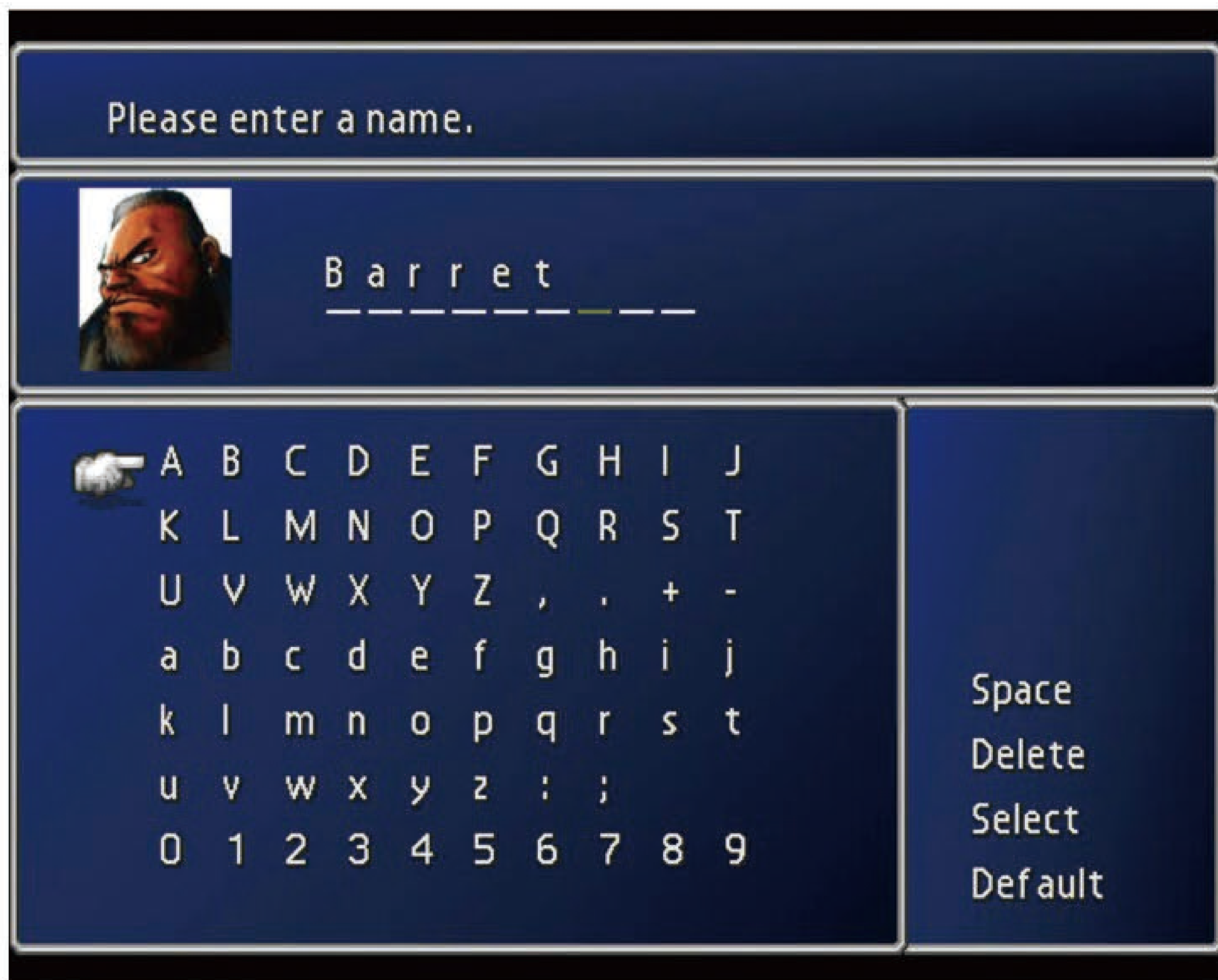
回到最开头意念螳螂 Boss 战的故事里。在玩家被逼到穷途末路，游戏不得不借由上校来提示之前，还有一个办法可以战胜这个对手。假如玩家打碎放置在房间两个角落的两座螳螂半身像，他便会失去读心能力。然而如果不依赖上校的提示（假如玩家在上校提示切换手柄后再次死亡，上校会再次提示玩家去摧毁雕像），恐怕只有最仔细去观察尝试的玩家才有可能发现这个隐藏的小设计了吧。

这一次游戏越过了界限，它们从软件侵占到了硬件环境，修改了玩家的世界，重新夺回了与玩家之间的平衡，促使玩家去思考和体会制作者的心意。

! II – 身分盗窃

从早年的 RPG 游戏开始，在游戏开始时为游戏角色创建姓名就已经司空见惯，例如史克威尔著名的《最终幻想》系列”，每一个可控制角色出场的时候都会允许玩家为他或她输入姓名，而之后的游戏中其他角色也会用这个设定的名字称呼玩家的角色。通过这个方式，玩家可以将自己的姓名输入游戏，去与游戏中的人物一起感同亲历故事的发展。然而这样的设定往往只是出现在注重剧情体验的角色扮演游戏中，而鲜有动作游戏做过如此大胆的尝试。

当玩家刚刚开始《潜龙谍影 2》的“平台篇”故事，操纵“雷电”在上校的指示下来到“A 脚”底层计算机终端操纵登入时，迎接我们的第一个界面，是出人意料的角色信息输入。姓名、生日、血型以及出生地，这些细致入微的个人信息，对此时连主角面容都未曾得见的玩家来说，都还是一连串的问号，于是大多数玩家都选择了输入最熟悉的自己的信息，满心期待要操纵这个属于自己的角色去拯救世界。然而，紧随其后的 CODEC 通话便推翻了玩家的猜想，主角的女友罗斯出人意料地成为了这次任务的情报分析员，而她也并没有用玩家设置的姓名称呼他，而是反复将主角称为“杰克”。随着故事的一点点推进，这个新人特工雷电一路



▲最终幻想 7 人物命名画面

披荆斩棘，揭开关于“巨壳”、“玄武”以及“爱国者”的层层谜团，并在联邦纪念堂屋顶直面妄图发动核爆的索利达斯，迎来最后一战，然而，直到此时这个玩家设定的姓名仍没有出现在任何对话或者过场中，仿佛只是小岛为大家开的一个玩笑。

同样的情节再一次发生在了 14 年后的《幻痛》的序章，这一次当沉睡九年的“亚哈（Ahab）”从昏迷中醒来，医生同样向他询问了姓名和出生日期，随后并告诉亚哈为了保护他的安全，将为他进行整容。然而当玩家刚输入了姓名年月，并设计了自己心仪的面容期待着大首领以新形象在游戏中出现之时，突如其来的暗杀者打乱了整个计划。与前作无比相似，从“亚哈”在“以实玛利（Ishmael）”的帮助下协同逃出医院重新组建“钻石狗”，一直到破坏骷髅脸（Skullface）的阴谋，为九年前被毁的主基地以及自己完成了复仇，这个由玩家输入的姓名却从没有在任何地方出现。

所有的谜底都在故事的最终得以揭晓，当雷电摘下狗牌，上面镌刻这玩家赋予他的姓名和个人信息。

相似的，在《幻痛》的真相结局中，当亚哈在大首领的磁带中回想起了镜子中自己本初的面容，照片后面大首领对他的寄语，还有原本玩家输入的名字。

在那个瞬间，玩家与角色的身分第一次真正重合，原来之前在战场上摸爬滚打、被“爱国者”欺骗得团团转的新人特工，以及率领“钻石狗”向骷髅脸复仇的“亚哈”都是玩家自己，而之所以主人公能够像索利德・斯内克或是大首领那样战斗，只是因为玩家曾残留着之前作品中对这两个角色的记忆。

然而如同相交之后再次错开的两条直线，前一刻玩家刚从角色身上找回身分的代入，后一刻雷电却告诉斯内克从未听过这个名字，并将狗牌丢向远方，挣脱玩家的控制，选择踏上属于自己的人生；“亚哈”则在听完大首领的留言之后选择了抛弃过去的一切，成为属于自己的“大首领”，而玩家的身分，则被正牌大首领带走成为他隐姓埋名创建“世外天堂”所用的一个假名。

就像我们常常在看电影或是阅读小说的时候会将自己想象成其中的角色，当玩家创建一个以自己的姓名为名的角色时，他们便期望将自己代入这个游戏的设定以及剧情中，让自己成为故事中的那个万人敬仰、美人在怀的英雄，不论现实中的自己究竟是王公贵胄，抑或张三李四。

然而这样的体验都是真实的吗？代入了游戏中的英雄角色就代表你能控制自己的命运吗？

小岛用他出人意料的转折泼了所有玩家一盆冷水，将大家从美梦中惊醒。故事从最一开始就没有按照玩家所期望的方式展开，二代游戏中，在最初的预告片和“油轮篇”故事的铺垫下，所有玩家都满心期待再次操纵传奇英雄索利德・斯内克化解危机，却发现自己绝大多数时间都被绑在一个困惑迷惘的奶油小生身上，还时不时需要在与敌人的缠斗中去分心应对女友莫名其妙的问题；而当《幻痛》发布，所有人都希望小岛在本作中解释大首领如何从传奇英雄堕落为初作《金属齿轮》中的大反派时，却最终发现自己只是在扮演他的一个幻影。

这时如果将所有疑问退回到源头，你会发现，当我们代入角色，操作他们经历故事的同时，游戏制作人也通过他们的设计，将我们控制在指掌之间。就如同“巨壳”事件中的雷电，纵然他有着自己做选择的权利，然而所有他凭自己意愿做出的决定，都只是“爱国者”为他设计的实验的一部分，而他也最终重演了“影子摩西”事件，完成了“S3 计划——民智的甄选”。当玩家操纵游戏的时候，制作者也通过将玩家引入他们创建的角色，让他们按照早已设计好的剧本思考与行动。也许你会辩解，你可以自由选择如何完成任务、打败敌人，甚至是通过设计者计算外的修改器或是 bug 来取巧通过关卡，然而不论如何创新，你都只是在利用设计者为你量身做好的规则，只是他们控制下“自由”的试验品。

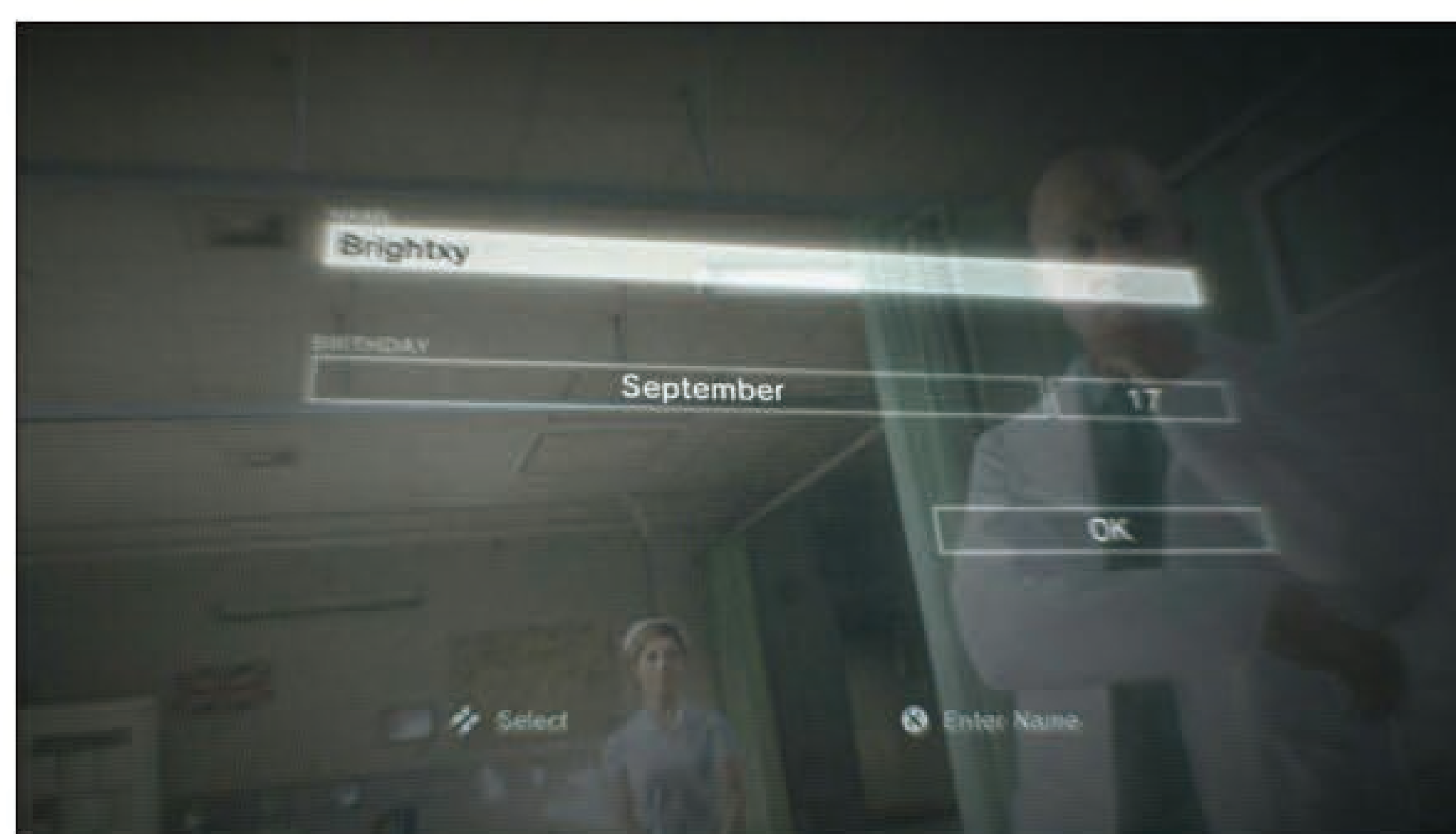
在《潜龙谍影 2》中，小岛引入了信息时代的信息控制以及自我认知的议题，并以此探讨了真实与虚幻的之间的关系；而在《幻痛》中，这一意象在 46 章真相章节开始时得以再现：

没有事实，只有诠释（Fact do not exist, there are only interpretations)——弗雷德里希・尼采

如果回想一下你所玩过的每一个游戏，你会发现其中都有很多不和



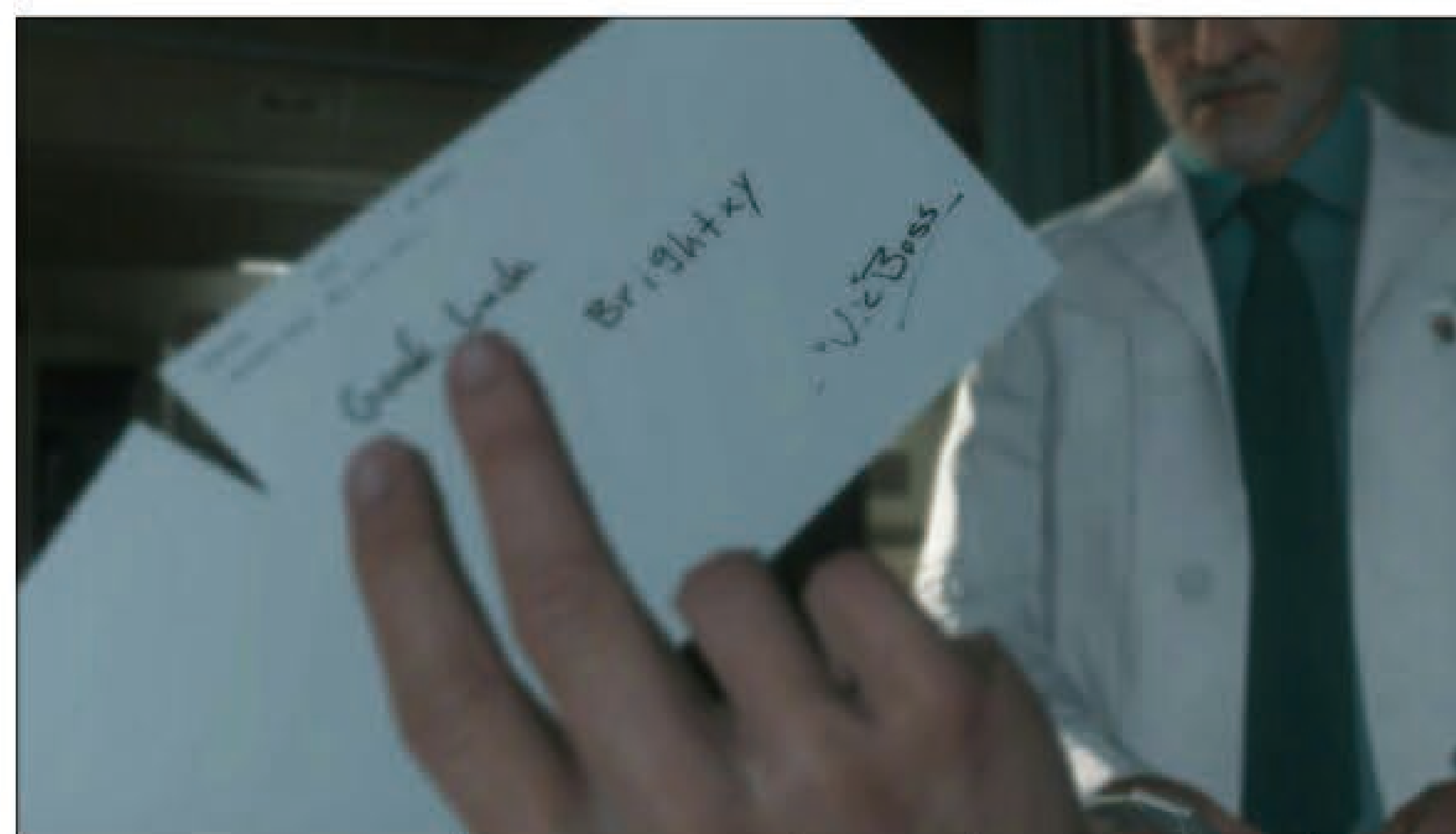
▲《潜龙谍影 2》输入人物信息界面



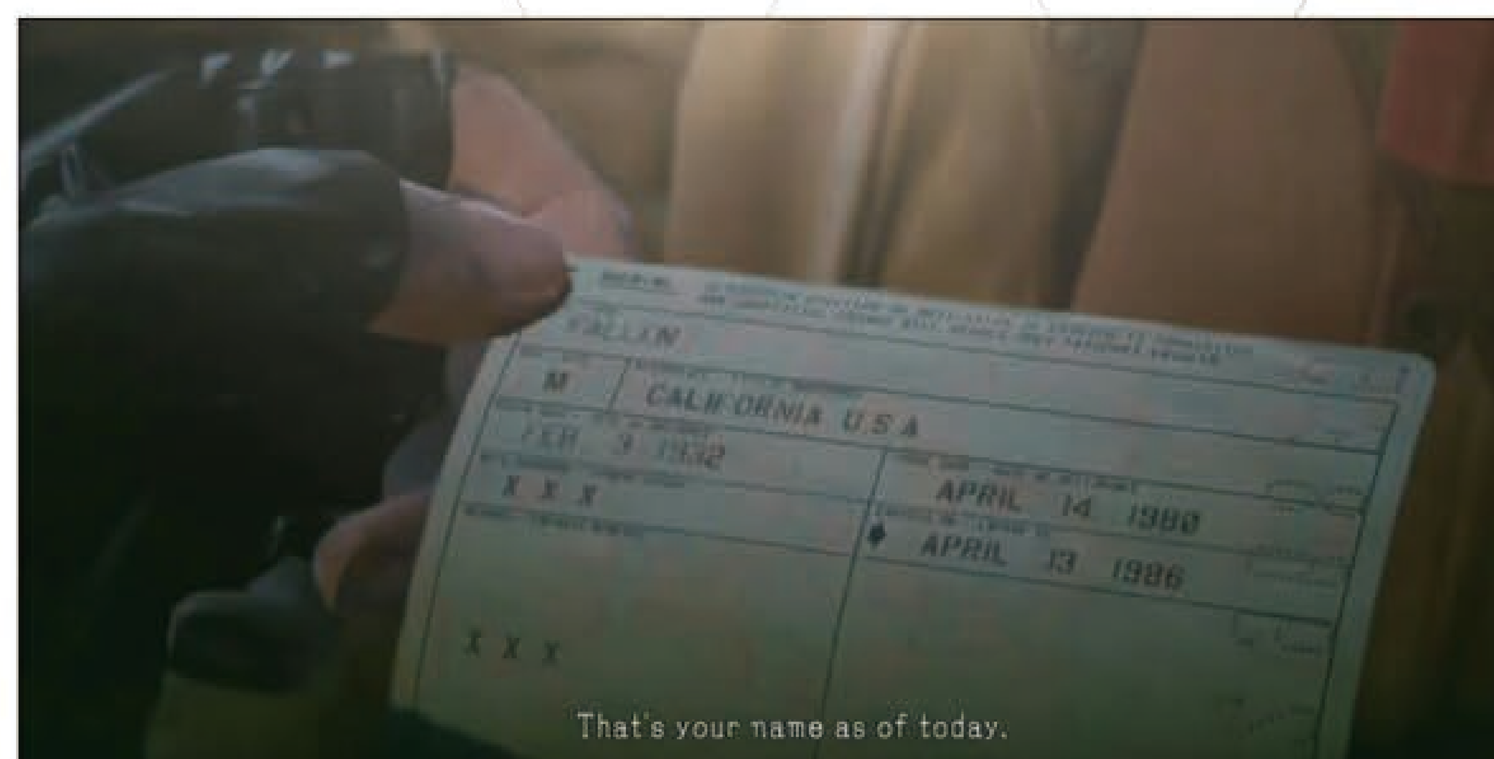
▲《幻痛》输入人物信息界面



▲狗牌上刻着玩家输入的信息



▲照片背后大首领对玩家的寄语



▲护照上是玩家输入的个人信息

常理的设定，像是为什么马里奥吃蘑菇会长大；为什么 RPG 游戏中打败野兽和怪物会掉落金钱甚至物品，这些放到现实中简直光怪陆离的内容，在游戏世界中，只要有合理的设定，都变成了可能。即使是《潜龙谍影》系列也不例外，例如用纳米计算机解释了梵普死而复生、水上行走的神迹；用洗脑说通了为什么利奎德能够通过手臂移植控制山猫的人格。

就像人类基于五感所接受的信息产生的逻辑与想象对生存的这个空间产生主观认知，玩家对游戏的认知则依赖于制作人所安排和传递的图像、声音、文字，于是乎即使是一点点的偏差，都可能最终指向完全相反的理解。这一点赋予了游戏制作者无限大的能力，就如同二代中艾玛向雷电解释“爱国者”的信息控制时所描述的通过掌控人类接受的信息来篡改世人对世界的认知，游戏设计者也通过控制玩家接受的信息对玩家的行为和思想进行着控制。

原来，在我们玩游戏的同时，游戏也在玩我们。

当我们为角色输入自己的名字时，我们的身分就已经被制作者偷走，进入了一个他们精心编造的世界中，按照他们所规划和设想的方式遭遇早已编写好的剧本发展。我们从游戏中得到的信息，都只是被动接受的制作者选择过的内容。于是乎我们所做的决定和判断，还有我们在故事中得到的思想和启发，也都只是基于这些片面的信息所做出的。

然而正如《潜龙谍影 2》结尾时的情节，当雷电第一次自问“我究竟是谁”时，斯内克给出的解释与雷电丢弃写着玩家输入信息的狗牌意味着雷电作为角色本身的身分觉醒，玩家则被小岛从雷电的角色中剥离出来，失去了对他的控制。此时这个贯穿游戏的幻觉被打破，玩家的意识重新回归自身。当雷电第二次问罗斯相同的问题时，游戏也同时向玩家提出原本角色所面对的问题，让玩家不得不从自己的角度去诚实思考答案。

借由雷电之口，小岛向玩家问出了“Who am I really?（我究竟是谁？）”的问题。究竟是成为游戏中的角色，按照预设的剧本去体验制作人为你设定的剧情，接受他们给予你的解释；还是丢掉那块狗牌，去找回自己的身分和思考，就要由玩家自己去做决定了。

! III – 合理荒诞

“我需要更换我们今后的通讯频段。你可以在游戏说明书的一张插图上找到新的频率……通话完毕。”

“马上把游戏机关掉！！别担心，和以前一样，这只是个游戏！！”

这样的游戏对话，恐怕找遍游戏史，都难看到几个相似的例子。当玩家第一次听到游戏中的 NPC 告诉他必须取去查阅游戏说明书来获取通讯频段，或是 NPC 要求他关掉正在游戏的主机电源，那一刻心里闪过的念头一定是诧异与惊愕。

不单单是首先提出了“第四面墙”概念的德尼・狄德罗，俄国戏剧大师康斯坦丁・斯坦尼斯拉夫斯基（Konstantin Stanislavski）也在他所创建的表演体系中强调了戏剧必须追求现实生活的真实性，要在舞台上再现现实生活。因此众多表演艺术家在创作与演绎传统剧情作品中都力求全身心地融入到角色与表演中，来避免影响真实性与表现力，干扰观众的情感投入。

相似于依靠观感、剧情作为载体的传统戏剧、影视，电子游戏业也同样需要通过视觉上的肢体表情表演、听觉上的对白配乐来展现故事情节，惟一不同的是它增加了玩家带入控制参与的体验，使得玩家不再只是观众席上的观赏者，而是以故事中一个角色的角度成为故事的亲历者。因此可以说加入了玩家代入控制与体验的游戏是纯欣赏性的演剧的升级版。于是在电子游戏的创作中也遵循了与传统戏剧相同的真实性、代入性原则。

为了给玩家更富有代入感的体验，软硬件厂商都不遗余力地将人力物力投入研发。不论是科乐美的 FOX 和 CRYTEK 的 CryENGINE 这样足以以假乱真的游戏引擎，微软即将推出的增强现实（Augmented Reality）设备 Hololens，抑或是索尼的虚拟现实设备 PlayStation VR，这些不断推陈出新的设备和技术都力图让玩家能有更接近真实的游戏感受。

然而在“《潜龙谍影》系列”中，小岛却给了玩家极为矛盾的体验。一方面我们看到绝不逊同期大部分 3A 大作的精美图像、遭遇复杂得让玩家头疼的 AI 设计，融入到高潮迭起绝无尿点的剧情起伏中无法自拔；另一方面我们却每每在全情投入游戏故事时被 NPC 信口说出手柄按键名、操纵手柄震动以及读取储存卡信息这样的出戏场景重新打回现实。

为了加强玩家的代入感，减少出戏的体验，一代代的游戏人可谓是殚精竭虑。存档的概念太过脱离现实，于是 RPG 制作人让主角前往旅店休息，在睡觉时保存进度，随着近几年机能进一步提升，他们更是引入了自动存档，在玩家没有注意到的时候就记录下了他们进程；角色死而复生无穷无尽不合常理，于是《无尽之刃（Infinity Blade）》让主角的一代代子嗣成为新的主角，继续向敌人发起挑战；当玩家在游戏进程中失去方向，不知道下一步该干什么，“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”更是为主角设计了侦探模式，用蝙蝠侠先进的探测系统将关键道具高亮出来提示玩家。

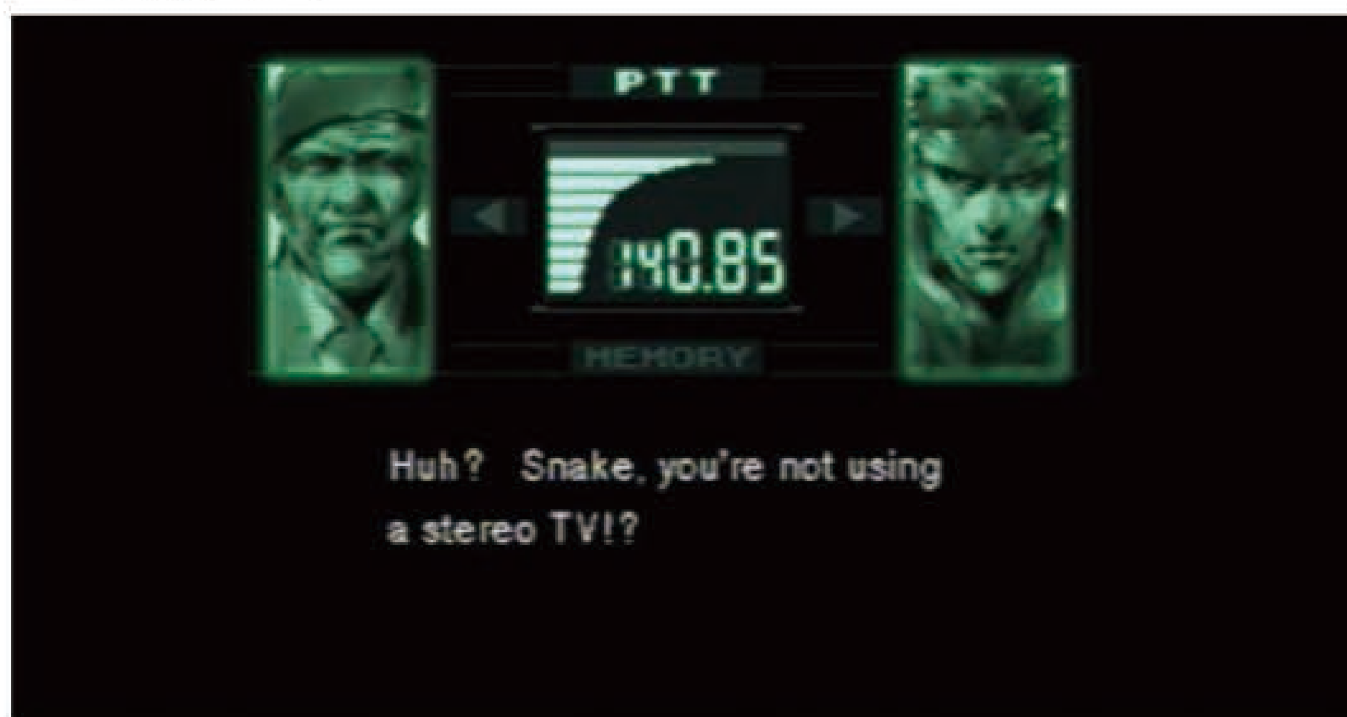
然而当大多数游戏制作人都在穷尽脑汁用各种精妙的方法解释游戏元素的合理性，来最大可能减少玩家出戏感的时候，小岛却刻意地将它们凸显、放大，用极夸张的方式安置在游戏里，反复提醒玩家“这只是个游戏”。

当索利德・斯内克在《潜龙谍影 1》的通讯塔楼顶鏖战利奎德驾驶的“雌鹿”时，上校提示斯内克可以靠留心直升机旋翼的声音来分辨它进犯的方向，然而他突然诧异地发

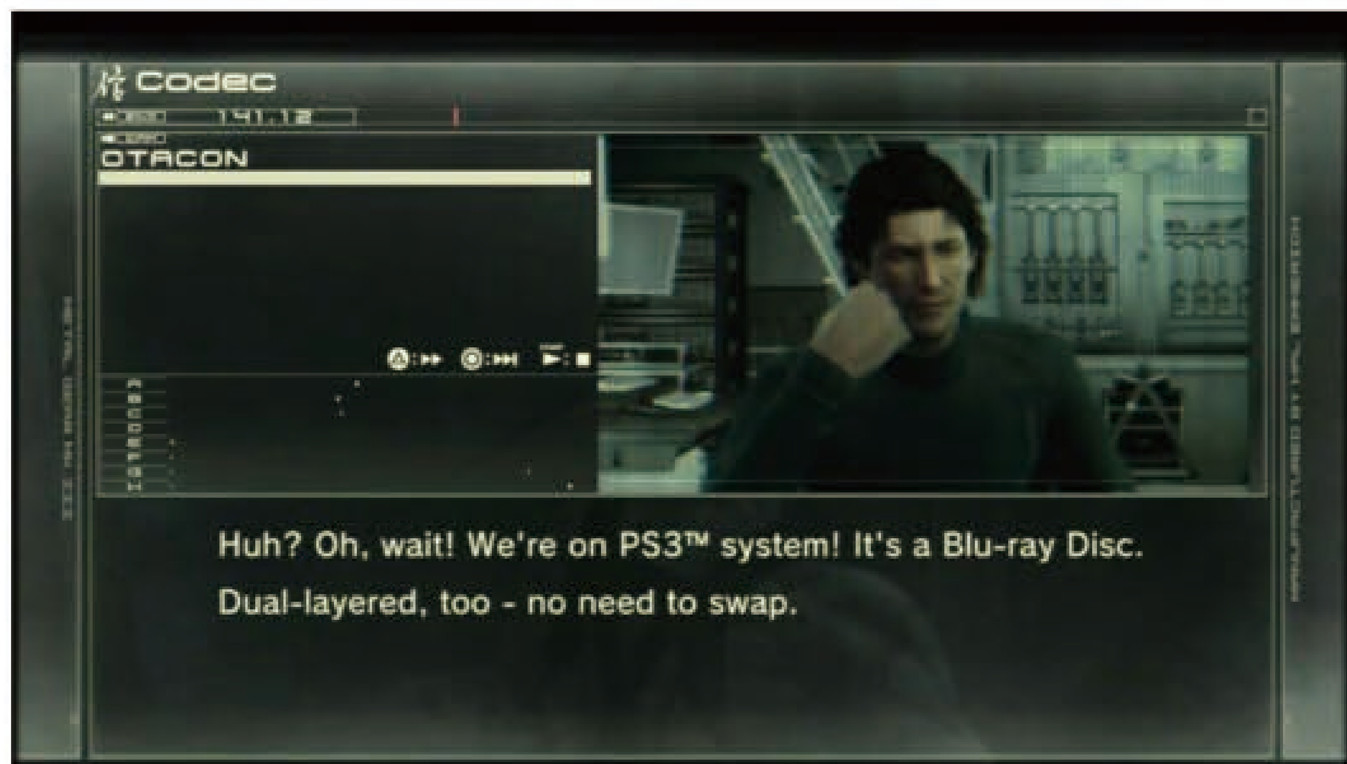

▲微软 Hololens 效果



▲蝙蝠侠侦探模式



▲上校诧异玩家没有立体声电视



▲奥塔肯意识到 PS3 不再需要换碟

现玩家使用的电视机只有单声道音频无法区分方位，随之内奥米博士和美玲都加入对话表达她们对此的不可思议。最终上校只能安慰斯内克以及电视机前的玩家说相比起立体声电视，“人”才是取胜最关键的因素。临了美玲还以半戏谑半叹息的口气感慨玩家居然还在用单声道电视。

在《爱国者之枪》第四章中，斯内克回到“影子摩西”岛与雪狼决战的雪原，突然奥塔肯打来CODEC通讯，要求斯内克换入编号2的游戏CD，在玩家和斯内克都莫名其妙的时候，他才意识到新游戏在PS3平台上已经改用双层蓝光碟作为储存介质，感叹时代变迁之快。之后当斯内克在“世外桃源（Outer Haven）”再次遭遇意念螳螂，他施展起一代读取储存卡的伎俩，却震惊地发现这个世代的主机已经不再依赖储存卡记录玩家的游戏，于是他让玩家将手柄放在地上，用“意念移物”的超能力尝试驱动其震动，假如玩家用的是最早无振动的PS3手柄，螳螂会遗憾地表示振动没有了，然而如果玩家用的是重新加入振动的新版手柄，他会在感慨PS3手柄震动回归的叫喊中消失无踪。

如此离经叛道、违背玩家正常体验的行为，放到大多数的游戏中，恐怕玩家很有可能就怒而封盘了。然而小岛秀夫却将此做成了他的作品特有的元素，不仅仅出现在每一部作品中，更是将这些元素融入了游戏情节。

这一切的原因，其实小岛早在1990年的《金属齿轮2 索利德·斯内克》中就以罗伊·坎贝尔上校之口说出了他的想法：

“从敌人的角度去思考。想象你自己是敌方指挥官，或者是游戏制作人……你会发现本来没有注意到的可能性。”

当大部分游戏设计者都以让玩家全身心投入到忘我为己任的时候，小岛另辟蹊径选择了用游戏入侵玩家的世界。

正如影视戏剧作品中通过“打破第四面墙”来将暗藏在故事深层的隐晦细节、角色主观心理通过直白的方式展现在观众面前，相似的尝试在电子游戏中也形成了对游戏性以及这个传递媒介的解构。

通常情况下，不论是玩家以代入角色身分经历剧情的冒险、角色扮演类游戏，或是以“上帝视角”控制大量角色的战略、战棋类游戏中，在玩家所能控制的范畴以上，都会有一只来自制作者看不见的手在操纵着规则，左右着玩家。这只手临于玩家所在的位面之上，可以感知却无法接触，而玩家则只能通过有限的信息加上自己的推想和琢磨，去揣度制作者所思所想，其中便不免会产生意识的偏差。然而当制作者选择了打破这个隔阂、消除与玩家身分之间的差异，他们的意识便渐渐浮现清晰起来。

小岛通过他天马行空的想象力与引人入胜悬念迭起的剧情将玩家层层引入自己创造的虚拟游戏世界中，等玩家开始想象自己便是游戏主角的时候，突然打破现实与游戏之间的第四面墙，模糊了真实与虚幻之间的界限。这时玩家诧异地发现游戏中NPC对话的对象不仅仅是主角，同时也是玩家自己。而小岛则站在幕布之后，借由NPC之口，与操纵主角的玩家展开对话。

对小岛秀夫来说，他所创作的游戏作品并不仅仅是一种消遣娱乐



▲空降护理介绍《哥斯拉》

形式。早在MSX时代的《金属齿轮2》，小岛就开始了在作品中通过“世外天堂”成员们的悲剧反思了战争对人性的摧残，之后《潜龙谍影》用索利德和利奎德这对双生子的宿命探讨了“基因”与“命运”，《潜龙谍影2》则以“爱国者”的思想控制和斯内克对生存意义的思考解读了“信息”与“传承”，三代用引领者的悲剧诠释了“时代”与“忠诚”，《《和平行者》》思考了冷战缓和期的“和平”与“威慑”，一直到新作《幻痛》的主题“反核”与“复仇”。每一部作品中发生的故事、出现角色，都经过了小岛反复的推敲与琢磨，在每一个浮沉在时代巨浪中的角色身上发生的悲喜剧中，他融入了自己对时代、社会以及人性的反思。

在时代、社会、人性的话题之外，他还将自己涉猎极广的文学、影视糅合进了自己的作品中。在一代游戏中，斯内克每一次存档，美玲都会给他讲解一个古代俗语并将其与游戏中的内容结合起来，给予玩家一点点哲理性的小提示；二代中罗斯和雷电因电影《金刚》而相识；而在三代中空降护理（Para-Medic）更是会在斯内克每次存档时向他介绍一部她喜爱的电影。

这些话题通过游戏这个重视代入与互动的载体来到玩家手中，成为小岛与玩家交流的媒介。玩家看到的不单单只是小岛对时代、社会、人性的反思，抑或文学、影视的偏爱，更重要的是对小岛的个性、思想以及它们行成过程的解构。

假如玩家将这些元素如同拼图一般一片片组合起来，一个真实而诚挚的制作人形象，以及他所想对玩家传达的信息便在眼前一点点清晰起来。而当玩家接受这些信息，加入他们自己的思考之后，将得到的感悟反馈回制作者，这个弥母的传递与交换的循环便得到了完成。

小岛与伊藤计划（Project Itoh）因他的游戏而结缘，并互相产生深远影响的故事，便是最好的例子。两人对文学、电影、游戏共同的热爱所产生的共鸣，影响了伊藤计划，促使他提笔创作，成为科幻文坛一颗璀璨的新星；同时伊藤也将自己以一个玩家、粉丝以及挚友的身分对小岛思想的理解和思考反馈给了小岛，影响了他的游戏续作《《和平行者》》、《幻痛》，也促使他创作了《我所爱的那些弥母》这一部随笔集。

小岛打破了游戏和现实之间的第四面墙，更用它的碎片在制作者与玩家之间的沟壑上搭建了一座与玩家联系的桥梁。

! 尾声

游戏作为一个信息载体，既是制作者意识的延伸，又是玩家认知的映像。而横亘在两者之间的这一道无形的墙，则将两者隔离开来，各自形成他们的设想与结论。它的存在，便利了形式上的叙事，却割裂了两端信息的对等交换。

很长时间以来，“讲好一个故事”，一直是游戏制作人、编剧在游戏性设计以外最重要的一个核心。事实上，他们也确实在这上面做到了极致，创作出了许多让玩家或是动容落泪，或是捧腹绝倒，亦或者是热血沸腾的作品。这些故事与逼真的图像、精妙的游戏设计结合到一起，给予玩家精彩刺激、沉迷投入的游戏体验。然而，当游戏故事结束后，玩家却往往只留下意犹未尽的感觉，他们渴望看到故事扩展与延伸，但是无从探寻。

也许其实制作者想说的也不止于此，但是他们的声音却被那道无形的墙阻拦下来，只在他们这一侧随着回响消失。

然而这“第四面墙”却不能阻止小岛秀夫作为一个制作人的野心。他用最大胆的方式将第四面墙结合进自己的创作的剧情中，然后亲自将它打破，从而消弭了与玩家身分之间的隔阂，使得自己的意识与玩家的认知得以交汇，在现实中产生相互的作用。即使游戏故事结束，他所散布在游戏内容中作为制作者的众多意识的拼图碎片，仍能够对玩家产生更长久的影响，让他们得以去进一步了解他的精神世界，将他所构建的弥母向未来继续传递下去。



《潜龙谍影》系列历代游戏大巡礼

！主线作品系列

文 [MGCN] 小人君 编 初心者
协力 MGRGXY 院长、Ray

金属齿轮（Metal Gear）

メタルギア
METAL GEAR

（1）平台：MSX2

发售时间：1987 年 7 月 7 日

版本：日版，欧版

说明：MSX2 的版本为初版，后来发行的其它平台移植都基于 MSX2 版。

（2）平台：FC（NES）

发售时间：1987 年 12 月 22 日（日版）1988 年 6 月（美版）1989 年 3 月（欧版、澳版）

版本：日版，美版，欧版

说明：FC（NES）版是基于 MSX2 的移植版，也是《金属齿轮》流传最广的版本，使广大 FC 玩家领略到了这个游戏的独特魅力。然而此版本在移植过程中作出了许多让人啼笑皆非的更改，原本环环相扣的游戏流程变得支离破碎，玩家最终需要摧毁的目标也从核战车变成了一台来路不明的电脑。

（3）平台：PC

发售时间：1990 年 8 月 30 日（美版）1990 年（欧版）

版本：MS-DOS

说明：PC 版是基于 MSX2 的移植版，并且是 3.5 寸软盘载体，适合当时主流的各种个人电脑。

（4）平台：NGC

发售时间：2004 年 3 月 11 日

版本：日版

说明：NGC 版本是基于 MSX2 的移植版。

（5）其它版本

本作在《潜龙谍影 3 生存》中作为内置游戏移植到了 PS2 平台，又随着《潜龙谍影 3》的高清版再次移植到了 PS3、PS Vita 和 Xbox 360 上。



金属齿轮2 索利德·斯内克（Metal Gear 2 Solid Snake）

（1）平台：MSX2

发售时间：1990 年 7 月 20 日

版本：日版

说明：由小岛秀夫亲自操刀的系列正统续作，区别于 Konami 在北美发行的“续作”《斯内克复仇（Snake's Revenge）》。本作并没有在日本之外的地区正式发行，我们能看到的英文 ROM 均为海外爱好者翻译的民间版本。自此《Metal Gear》正式成为系列作品。

（2）其他版本

本作在《潜龙谍影 3 生存》中作为内置游戏移植到了 PS2 平台，又随着《潜龙谍影 3》的高清版再次移植到了 PS3、PS Vita 和 Xbox 360 上。在移植 PS2 版本的同时，角色头像全部换成了与系列作品统一的新川洋司风格，同时修改了部分对白。



潜龙谍影（Metal Gear Solid）

（1）平台：PlayStation

发售时间：1998 年 9 月 3 日（日版）1998 年 10 月 21 日（美版）1999 年 2 月 22 日（欧版）

版本：日版，美版，欧版

说明：以“Metal Gear Solid（潜龙谍影）”命名的第一作，也是系列第一部 3D 化作品。《潜龙谍影》是游戏历史上第一批使用即时演算的电影式过场以及全程语音的游戏之一，以其优良的品质、富有特色的头目战以及紧凑的剧情闻名。



■日版



■欧版

（2）和游戏同期发售的 PS 平台的收藏版

普通收藏版（Premium Package）

债券发行纪念收藏版（Premium Package Sai Hakkou Kinen）



■普通收藏版

（3）廉价版

日版廉价版（Konami The Best）

美版廉价版（Greatest Hits）

（4）PSone Book 版



■日版

潜龙谍影 完全版（Metal Gear Solid: Integral）

（1）平台：PlayStation

发售时间：1999 年 6 月 24 日（日版）

版本：日版

说明：完全版是在日版 PS 初版的基础上，整合了英文 / 日文双字幕、300 个关卡的 VR 任务盘以及难度选择等功能的版本，可以说是内容上最丰富的一版。虽然是日版游戏，但配音采用的是英语语音。

（2）廉价版

日版廉价版（Konami The Best）

（3）PSone Book 版

日版



潜龙谍影 VR任务（Metal Gear Solid:VR Missions）

平台：PlayStation

发售时间：1999 年 9 月 30 日（美版）

版本：美版

说明：为美版单独发售的 VR 任务盘，其内容与日版完全版中的第三张光盘一致。



潜龙谍影 特别任务（Metal Gear Solid:Special Missions）

平台：PlayStation

发售时间：1999 年 2 月 22 日（欧版）

版本：欧版

说明：为欧版单独发售的 VR 任务盘，其内容与日版完全版中的第三张光盘一致。

潜龙谍影（Metal Gear Solid）PC

平台：PC

发售时间：2000 年 9 月 24 日（美版）2000 年 10 月 20 日（欧版）

版本：美版，欧版

说明：《潜龙谍影》的 PC 版是基于 PS 的 Integral 版移植，由微软操刀。增加了 PC 版专有的界面(安装、选项设置等)，同时增加了高分辨率的选项。不过相对 PS 版也删除了不少特性，比如多种画面抖动的特效，Mantis 战的读取记忆卡的桥段没有重现，移植的 VR 游戏部分也取消了根据完成度解锁新关卡的功能，玩家直接可以玩到所有的关卡，使得游戏性略有下降。



潜龙谍影 孪蛇（Metal Gear Solid: The Twin Snake）



（1）平台：Nintendo GameCube

发售时间：2004 年 3 月 9 日（美版）2004 年 3 月 11 日 9(日版）2004 年 3 月 26 日（欧版）

版本：日版，美版，欧版

说明：孪蛇（The Twin Snake）是 PS 版《潜龙谍影》在 NGC 上的重制。游戏由硅骑士开发制作，过场方面请来了日本电影导演北村龙平，但演出风格偏于浮夸，与游戏本身凝重的气氛相去甚远，招致不少诟病。游戏使用了《潜龙谍影 2》的引擎，系统上与 PS 版有些许变化，增加了麻醉枪、第一人称射击、悬挂和躲储物柜等初版没有的功能，但是关卡场景却基本忠于原作，导致许多关卡和头目战平衡性较差，销量也不尽如人意。

（2）廉价版（Player's Choice）

美版廉价版，欧版廉价版



潜龙谍影2 自由之子（Metal Gear Solid 2 Sons Of Liberty）

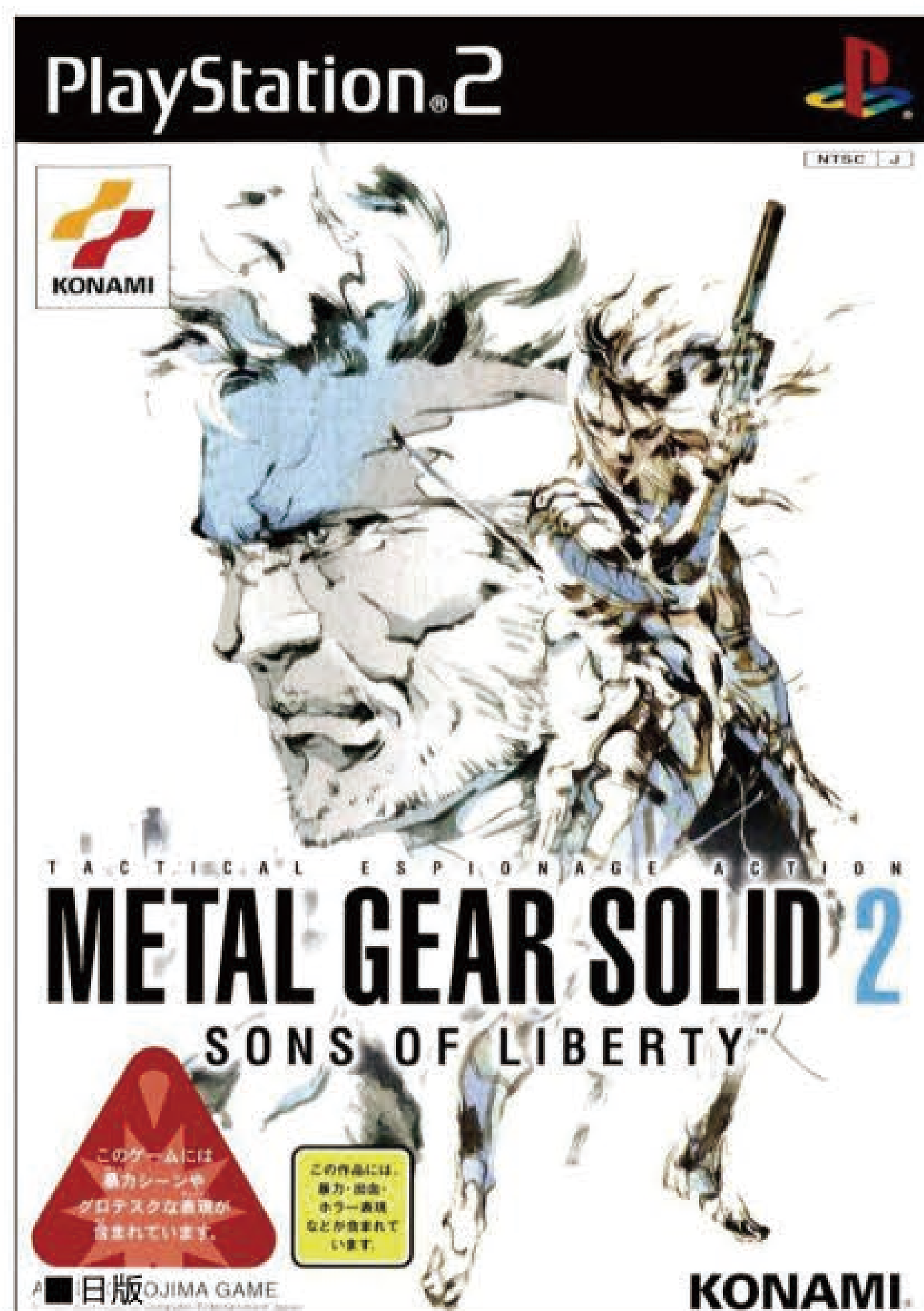
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY™

（1）平台：PlayStation 2

发售时间：2001 年 11 月 12 日（美版）2001 年 11 月 29 日（日版）2002 年 3 月 8 日（欧版）

版本：日版，美版，欧版，韩版

说明：《潜龙谍影 2 自由之子》是 PS 版《潜龙谍影》的续作，故事舞台设定为影子摩西事件结束 4 年后的 2009 年，剧情上也与前作有着紧密衔接。2 代由于超越时代的画面表现力，革新的潜入玩法以及充满细节的游戏内容，得到了各大媒体的一致好评。但游戏在开场不久后主角就从斯内克换成了雷电，而小岛在事前并未放出任何关于换角的消息，因此在死忠玩家中造成了相当大的震动，并引来不少争议。此外，游戏冗长的无线电对话也招致不少批评之声。



■日版



■欧版


■韩版封面图

（2）限定版

日版限定版

（3）廉价版

日版廉价版（The Best），日版廉价版（Mega Hits），美版廉价版（Greatest Hits），欧版廉价版（Platinum），韩版廉价版（Big Hit）





■欧版 PS2 同捆版

（4）其它版本



■日版二次债券发行纪念版


■欧版限量铁盒版



▶日版 Gackt 套装：此为《自由之子》初回发售的版本之一，限量 5000 份。游戏包装盒外面加上了印有 Gackt 广告的封套，里面仍为日版普通版游戏。

潜龙谍影2 实体（Metal Gear Solid 2: Substance）

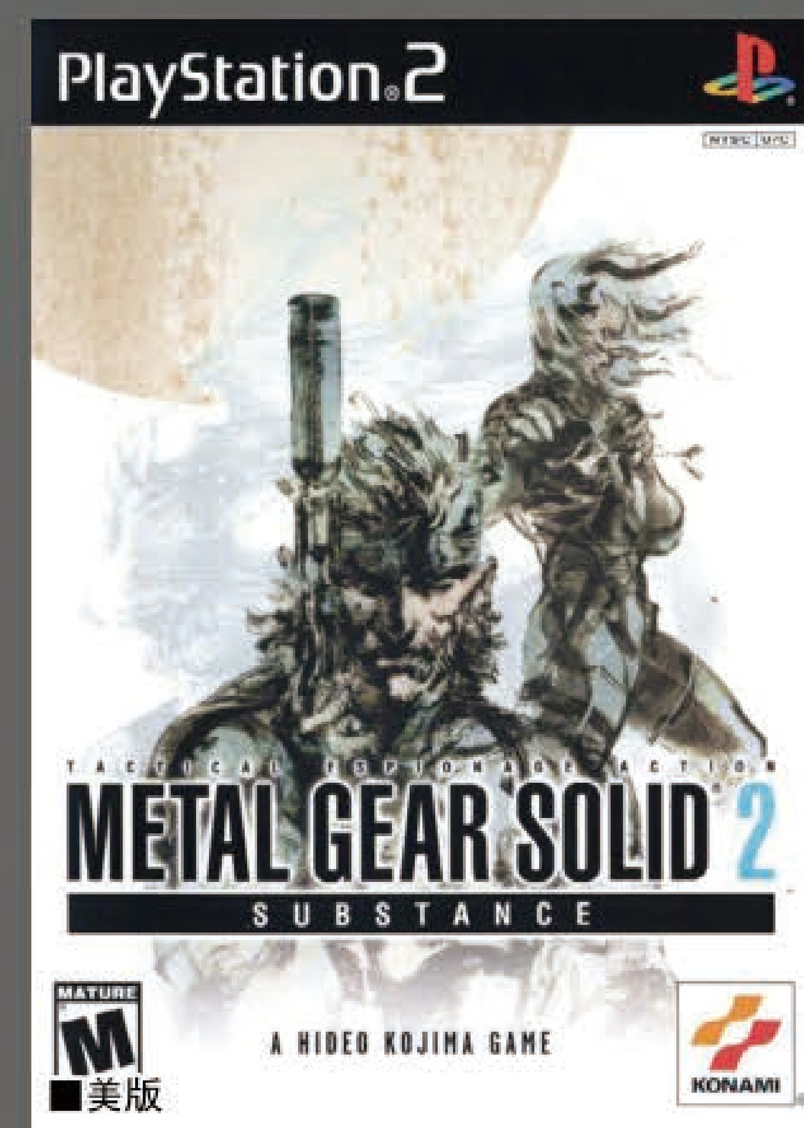
（1）平台：PlayStation 2

发售时间：2002 年 12 月 19 日（日版），2003 年 3 月 3 日（美版），2003 年 3 月 28 日（欧版）

版本：日版，美版，欧版，韩版

廉价版：日版廉价版（The Best）

说明：《潜龙谍影 2 实体》在《自由之子》的基础上追加了 VR 任务和"斯内克传说"等新模式和内容，游戏的可选难度等级和狗牌数量也都有增加。



■美版



■韩版

（2）平台：Xbox

发售时间：2002 年 11 月 4 日（美版），2003 年 3 月 7 日（欧版）

版本：美版，欧版

廉价版：欧版廉价版（Classics）

说明：《潜龙谍影 2 实体》的 Xbox 版。Xbox 版本更早于 PS2 版本发售。

（3）平台：PC

发售时间：2003 年 3 月 27 日（美版），2003 年 3 月 28 日（欧版）

版本：美版，欧版

说明：《潜龙谍影 2 实体》的 PC 版。移植基本忠于原作，但是最初发售的版本在 ATI 显卡上有各种显示问题，在数个补丁后才有所修正。



■美版

潜龙谍影3 食蛇者（Metal Gear Solid 3:Snake Eater）

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 3

SNAKE EATER

（1）平台：PlayStation 2

发售时间：2004 年 11 月 17 日（美版），2004 年 12 月 16 日（日版），2005 年 3 月 4 日（欧版），2005 年 3 月 17 日（澳版）

版本：日版，美版，欧版，韩版，欧版再发行版

说明：《潜龙谍影 3 食蛇者》作为系列的第 5 部正统续作，在剧情上属于前传，故事时间设定于系列最早的 1964 年，讲述的是"裸蛇（Naked Snake）"如何成为"大首领"的经历。为了配合年代背景，本作去除了前代作品的地形雷达系统，并引入捕食和治疗系统，配合优秀的画面和具有临场感的音效，很好地再现了丛林生存的主题。新增的近战系统 CQC（Close Quarters Combat）也赋予了游戏新的战术玩法。美中不足的是由于治疗受伤和更换迷彩都需要频繁切换到暂停界面进行操作，破坏了游戏的节奏。

（2）廉价版

日版廉价版（The Best），日版廉价版（Konami Palace Selection），欧版廉价版（Platinum）

（3）限定版

日版限定版（Premium Package）

（4）其它版本



■日版



■美版



■欧版



■股票持有者特殊版

潜龙谍影3 生存（Metal Gear Solid 3: Subsistence）

（1）平台：PlayStation 2

发售时间：2005 年 12 月 22 日（日版），2006 年 3 月 14 日（美版），2006 年 10 月 6 日（欧版），2006 年 10 月 13 日（澳版）

版本：日版，美版，欧版

说明：《潜龙谍影 3 生存》是《潜龙谍影 3 食蛇者》的加强版。本作在《食蛇者》的基础上，追加了可自由操控视角的模式、Boss 挑战模式、恶搞剧场，过场浏览模式和在线模式（Metal Gear Online）。更值得一提的是，初代《金属齿轮》和《金属齿轮 2》也随此版移植发售。而美版的《金属齿轮 2》也是借由此次机会第一次正式在北美发售。


■美版


■日版限定版（Premium Package）

（2）限定版


■美版限定版（Limited Edition）

潜龙谍影 食蛇者3D（Metal Gear Solid: Snake Eater 3D）

（1）平台：Nintendo 3DS

发售时间：2012 年 2 月 21 日（美版），2012 年 3 月 8 日（日版），2012 年 3 月 8 日（欧版）

版本：日版，美版，欧版

说明：3DS 版的《潜龙谍影 食蛇者 3D》是基于 PS2 原版的 3D 化移植版，作为 3DS 的首发护航作品发售。


■日版 ■美版

（2）同捆版


■ 3DS 日版同捆版

潜龙谍影4 爱国者之枪（Metal Gear Solid 4:Guns Of Patriots）

METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

（1）平台：PlayStation 3

发售时间：2008 年 6 月 12 日（全球）


■美版


■欧版

版本：日版，美版，欧版，韩版

说明：《潜龙谍影 4 爱国者之枪》是 PS3 平台上的第一款《潜龙谍影》，故事发生在 2 代的 5 年后，是索利德・斯内克传奇的最后一部作品。在系统上，本作延续了《潜龙谍影 3 生存》的自由摄像机视角，加入了可以随环境改变外观质感的章鱼迷彩（octo-camo）和武器商人系统。游戏共有超过九个小时的过场动画，解答了系列之前作品留下的众多疑问，但也由于游戏时间与过场的比例失衡，评价颇为两极。

（2）限定版（Special Editions）


■日版限定版


■美版限定版


■欧版限定版

（3）同捆版

日版爱国者之枪迎接套 装（Guns of the Patriots Welcome Box）：黑色，白色，银色

限定同捆版（Limited Edition Bundle）：日版，美版


■美版限定同捆主机


■美版 80GB 同捆版（80GB Bundle）


■欧版 40GB 同捆版（40GB Bundle）


■欧版 80GB 同捆版（80GB Bundle）

（4）廉价版

日版廉价版（The Best）

日版“《潜龙谍影》系列”25 周年纪念廉价版（Metal Gear 25th anniversary）

美版廉价版（Greatest Hits）

欧版廉价版（Platinum），欧版“《潜龙谍影》系列”25 周年纪念廉价版（Metal Gear 25th anniversary）


□日版25周年纪念廉价版，支持奖杯功能。


■欧版25周年纪念廉价版

潜龙谍影在线（Metal Gear Online）



平台：PlayStation 3

上线时间：2008 年 6 月 12 日

服务器关闭时间：2012 年 6 月 12 日

版本：日版

说明：《潜龙谍影 4 爱国者之枪》同捆的多人线上对战模式游戏盘，日版同时还有独立发行的版本。

潜龙谍影 和平行者（Metal Gear Solid: Peace Walker）



（1）平台：PlayStation Portable

发售时间：2010 年 4 月 29 日（日版）2010 年 6 月 8 日（美版）2010 年 6 月 17 日（欧版）

版本：日版，美版，欧版

说明：《潜龙谍影 和平行者》故事发生在《潜龙谍影 3 食蛇者》10 年之后，讲述了大首领壮大无界之师的经过。《和平行者》发布在索尼的掌机 PSP 上，虽没有取用系列正统数字标题，但由于该作于系列剧情的重要性及小岛对此作的重视程度，玩家往往将其视为系列正统作品。和平行者加入了很多新元素，如任务制的流程推进、多人合作模式、母基地管理和武器研发等。此外本作还和“《怪物猎人》系列”展开合作，在游戏内加入了《怪物猎人》中经典怪物的狩猎任务。


■日版


■美版

（2）限定版

日版限定同捆版（Premium Package）

美版同捆版（Bundle）

美版大首领限定同捆包（Limited Edition "Big Boss" Pack）

欧版限定版（HMV Exclusive）


■美版同捆版


■美版大首领限定同捆包

（3）廉价版

日版廉价版（The Best）

美版廉价版（Greatest Hits）

潜龙谍影V 原爆点 (Metal Gear Solid V: Ground Zeroes)

A HIDEO KOJIMA GAME
METAL GEAR SOLID V
GROUND ZEROES
TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

（1）平台：PlayStation 4

发售时间：2014 年 3 月 18 日（美版），2014 年 3 月 20 日（日版），2014 年 3 月 20 日（欧版）

版本：日版，美版，欧版，亚洲版

说明：《潜龙谍影 V 原爆点》的故事紧接在《潜龙谍影 和平行者》之后，为《潜龙谍影 V 幻痛》做了铺垫。对比系列作，《原爆点》的地图更加开放，游戏画面更真实，敌人的行动更加难以捉摸，而玩家的战术也更为自由多变。另外，本作大标题后的编号不再采用阿拉伯数字而是使用了英文的“V”（相当于 5），而通关《幻痛》之后玩家便会发现，这一改动背后其实另有深意。《原爆点》作为《潜龙谍影 V》的序章，流程非常短，地图也只有一张，但售价并不便宜，因此为不少玩家所诟病。PS3 和 PS4 版首发包含限时独占的“既视感（Deja Vu）”任务。



■日版



■美版



■日版限定版

©Konami Digital Entertainment


■日版初回版

©Konami Digital Entertainment



■日版 FOX 版 PS4 同捆版

限定版：

（a）日版限定版（Premium Package）

（b）日版特别版（Special Edition）

（c）日版 KONAMI 风格特别版（Special Edition KONAMISTYLE）

（d）日版初回版（Bonus Edition）

（2）平台：Xbox One

发售时间：2014 年 3 月 18 日（美版），2014 年 3 月 20 日（欧版），2014 年 9 月 4 日（日版）

版本：美版，欧版

说明：《潜龙谍影 V 原爆点》的 Xbox One 版，由于游戏发售时 Xbox One 还未在日本上市，因此直到上市后的 2014 年 9 月 4 日才推出日版，并且只有下载版。Xbox 版首发包含限时独占任务“未视感（Jamais Vu）”。

（3）平台：PlayStation 3

发售时间：2014 年 3 月 18 日（美版），2014 年 3 月 20 日（日版），2014 年 3 月 20 日（欧版）

版本：日版，美版，欧版

说明：《潜龙谍影 V 原爆点》的 PS3 版。对比 PS4 版，本版分辨率和帧数有所下降，但流程无异。PS3 版与 PS4 版一样包含限时独占的“既视感（Deja Vu）”任务。

限定版：

（a）日版限定版（Premium Package）

（b）日版特别版（Special Edition）

（c）日版 KONAMI 风格特别版（Special Edition KONAMISTYLE）

（d）日版初回版（Bonus Edition）

（4）平台：Xbox 360

发售时间：2014 年 3 月 18 日（美版），2014 年 3 月 20 日（日版），2014 年 3 月 20 日（欧版）

版本：日版，美版，欧版

说明：《潜龙谍影 V 原爆点》。对比 Xbox One 版，本版分辨率和帧数有所下降，但流程无异。Xbox 360 版同样包含限时独占任务“未视感（Jamais Vu）”。

限定版：

（a）日版限定版（Premium Package）

（b）日版特别版（Special Edition）

（c）日版 KONAMI 风格特别版（Special Edition KONAMISTYLE）

（d）日版初回版（Bonus Edition）

（5）平台：PC

发售时间：2014 年 12 月 18 日（全球）

版本：美版，欧版

说明：《潜龙谍影 V 原爆点》在 2014 年 12 月 18 日登陆 Steam 平台。PC 版基于主机版本，并且支持 4K 分辨率输出，包含主机平台的两个限时独占任务。



■欧版

潜龙谍影 V 幻痛 (Metal Gear Solid V The Phantom Pain)

METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN
TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

(1) 平台：PlayStation 4

发售时间 :2015 年 9 月 1 日 (全球), 2015 年 9 月 2 日 (日版)

版本：日版，美版，欧版，亚洲版


■美版

说明 :《潜龙谍影 V 幻痛》作为小岛秀夫的最后一部《潜龙谍影》，在上市前就因为小岛与 Konami 的分家传闻而备受关注。《幻痛》剧情发生在《原爆点》的 9 年后，讲述 Vemon Snake 在 9 年的沉睡后醒来的复仇征程。本作从传统的线性关卡设计变成了新的开放世界模式，极大减少了过场的分量并将大量剧情线索都安排在磁带系统内，是一次大胆的革新。PS4 的日版限定版赠送的是 1:1 比例的义肢，而美版限定版则是 1:2 比例的义肢。

限定版：
日版特别版 (Special Edition)
日版限定版 (Limited Edition)
美版首日特别版 (Day One Edition)
美版限定版 (Limited Edition)
欧版首日特别版 (Day One Edition)
欧版铁盒限定版 (Limited Edition)


■美版限定版



■日版限定版


■欧版铁盒限定版




■日版限定同捆版

同捆版：
日版限定同捆版
美版限定同捆版
欧版同捆版
欧版限定同捆版
亚洲限定同捆版


■美版限定同捆版


■欧版同捆版


■欧版限定同捆版

(2) 平台：Xbox One

发售时间：2015 年 9 月 1 日 (全球), 2015 年 9 月 2 日 (日版)

版本：日版，美版，欧版

说明 :《潜龙谍影 V 幻痛》的 Xbox One 版，分辨率对比 PS4 版稍有下降，但画质基本一致。流程、特典与 PS4 版无异。同样，Xbox One 的日版限定版是赠送 1:1 比例的义肢，而美版限定版是 1:2 的义肢。

限定版：
日版特别版 (Special Edition)
日版限定版 (Limited Edition)
美版首日特别版 (Day One Edition)
美版限定版 (Limited Edition)
欧版首日特别版 (Day One Edition)
欧版铁盒限定版 (Limited Edition)



■欧版首日特别版



■日版限定版

(3) 平台：PlayStation 3

发售时间：2015 年 9 月 1 日 (全球), 2015 年 9 月 2 日 (日版)

版本：日版，美版，欧版，

说明 :《潜龙谍影 V 幻痛》的 PS3 版，是分辨率和帧数下降的版本，流程与 PS4 版无异。PS3 的日版《幻痛》与 PS4 版一样，也分为特别版与豪华版。

限定版：
日版特别版（Special Edition）
日版限定版（Limited Edition）
美版首日特别版（Day One Edition）
欧版首日特别版（Day One Edition）
欧版铁盒限定版（Limited Edition）



■日版特别版

（4）平台：Xbox 360
发售时间：2015 年 9 月 1 日（全球），2015 年 9 月 2 日（日版）
版本：日版，美版，欧版
说明：《潜龙谍影 V 幻痛》的 Xbox 360 版，是分辨率和帧数下降的版本，流程与 Xbox One 无异。Xbox 360 的日版《幻痛》仅有下载版，而美版仅有实体版。
限定版：
美版首日特别版（Day One Edition）
欧版首日特别版（Day One Edition）
欧版铁盒限定版（Limited Edition）

（5）平台：PC
发售时间：2015 年 9 月 1 日（全球）
版本：美版，欧版
说明：原定 9 月 18 日发售的《潜龙谍影 V 幻痛》的 Steam PC 版最终与主机版同步于 9 月 1 日全球上市。但实体光盘只内含一个 8MB 大小的 Steam 下载器，游戏本体还是需要从 Steam 平台上下载。

潜龙谍影20周年纪念版收藏合集（Metal Gear 20th Anniversary：Metal Gear Solid Collection）

平台：PlayStation 2、PlayStation Portable
发售时间：2007 年 7 月 27 日（日版）
版本：日版



说明：《潜龙谍影 20 周年纪念版收藏合集》由包含了《潜龙谍影》的红碟，包含了《潜龙谍影 2 自由之子》与《潜龙谍影 2 档案》的蓝碟，包含了《潜龙谍影 3 食蛇者》与《金属齿轮》1、2 代的绿碟，以及包含了《潜龙谍影 掌上行动》的特别包装 UMD 组成。可以分别购买，或者以套装形式购买，套装包含《潜龙谍影 编年史 Vol.2》特典影像。此合集仅在日本地区发售。其中红、蓝、绿碟为 PS2 格式 DVD，而 UMD 的《潜龙谍影 掌上行动》则为 PSP 软件。



潜龙谍影在线3（Metal Gear Online 3）

平台：多平台（PC，PS4，PS3，Xbox One，Xbox 360）
上线时间：2015 年 10 月 6 日（主机平台），预定 2016 年 1 月（PC）
版本：下载更新
说明：《潜龙谍影在线 3》是基于《潜龙谍影 V 幻痛》的线上对战模式。拥有 3 个模式，3 个职业，多样化的地图以及载具，是系列最新的在线模式。



潜龙谍影 精华合集（Metal Gear Solid: The Essential Collection）

平台：PlayStation、PlayStation 2
发售时间：2008 年 3 月 18 日（美版）
版本：美版
说明：《潜龙谍影 精华合集》包含了《潜龙谍影》、《潜龙谍影 2 实体》、《潜龙谍影 3 生存》。并且每一款都提供了新的封绘图。此合集仅在美国地区发售。其中《潜龙谍影》是 PS1 的软件，而《潜龙谍影 2 实体》与《潜龙谍影 3 生存》则为 PS2 的软件。



潜龙谍影 和平行者 高清版（Metal Gear Solid: Peace Walker HD Edition）

（1）平台：PlayStation 3

发售时间：2011 年 11 月 8 日（美版），2011 年 11 月 10 日（日版），2012 年 2 月 3 日（欧版）

版本：日版，日版限定版，日版廉价版（The Best）

说明：PSP《潜龙谍影 和平行者》的高清版，是提高了画质与分辨率的版本。单独发售的版本仅在日本地区销售。

（2）平台：Xbox 360

发售时间：2011 年 11 月 8 日（美版），2011 年 11 月 10 日（日版），2012 年 2 月 3 日（欧版）

版本：日版，日版限定版

说明：PSP《潜龙谍影 和平行者》的 Xbox 360 高清移植版，是提高了画质与分辨率的版本。单独发售的版本仅在日本地区销售。



■日版限定版



潜龙谍影 高清收藏合集（Metal Gear Solid: HD Collection）

（1）平台：PlayStation 3

发售时间：2011 年 11 月 8 日（美版），2011 年 11 月 23 日（日版），2012 年 2 月 3 日（欧版）

版本：日版，美版，欧版

说明：《潜龙谍影 高清收藏合集》是对《潜龙谍影 2 自由之子》与《潜龙谍影 3 食蛇者》进行高清重制，并加上《潜龙谍影 和平行者 高清版》推出的一个高清合集。其中日版不包括《和平行者》，是只整合了 2 代和 3 代的版本，名为高清版（HD Edition）。



■美版

廉价版：

日版廉价版

限定版：

日版限定版

（Premium Package）

美版限定版

（Limited Edition）

欧版限定版

（Limited Edition）



■欧版限定版



■日版限定版

（2）平台：Xbox 360

发售时间：2011 年 11 月 8 日（美版），2011 年 11 月 23 日（日版），2012 年 2 月 3 日（欧版）

版本：日版，美版，欧版

说明：《潜龙谍影 高清收藏合集》的 Xbox 360 版本。其中日版不包括《和平行者》，是只整合了 2 代和 3 代的版本，名为高清版。（HD Edition）

限定版：

日版限定版

（Premium Package）

美版限定版

（Limited Edition）

欧版限定版

（Limited Edition）



■美版限定版

（3）平台：PlayStation Vita

发售时间：2012 年 6 月 12 日（美版），2012 年 6 月 28 日（日版），2012 年 6 月 29 日（欧版）

版本：日版，美版，欧版

日版廉价版（The Best）

美版限定同捆版（Limited Edition Bundle）

说明：《潜龙谍影 高清收藏合集》的 PS Vita 版本，只收录了 2 和 3 的高清版。



■美版限定同捆版



■日版



■欧版



潜龙谍影 传承合集（Metal Gear Solid : The Legacy Collection）

平台：PlayStation 3
发售时间：2013年7月9日（美版），2013年7月11日（日版），2013年9月12日（欧版）
版本：日版，美版，欧版
说明：《潜龙谍影 传承合集》是只在PS3上发售的合集。包括了《金属齿轮》、《金属齿轮2 索利德·斯内克》、《潜龙谍影》、《潜龙谍影2 自由之子 高清版》、《潜龙谍影3 食蛇者 高清版》、《潜龙谍影4 爱国者之枪》、《潜龙谍影 和平行者 高清版》、《潜龙谍影 数字漫画小说》和《潜龙谍影2 数字漫画小说》。还包含100页的特典画册，并且价钱相当实惠，是非常良心的合集。



■日版



■美版

！衍生作品系列

斯内克复仇（Snake's Revenge）

（1）平台：Nintendo Entertainment System
发售时间：1990年4月（美版），1992年3月26日（欧版）
版本：美版，欧版
说明：《斯内克复仇》是Konami制作发行的《金属齿轮》的续篇，讲述《金属齿轮》的后续故事。由于其制作没有经过小岛秀夫的认同与参与，故此作并不能计入系列正史。本作仅在欧美地区发售，因制作质量低下，发售后也是恶评如潮。但原本未打算为初代《金属齿轮》开发续作的小岛秀夫在此作的激发下迅速完成了《金属齿轮2 索利德·斯内克》的策划，最终为玩家带来一款精雕细琢的优秀作品，可谓因祸得福。



■欧版

潜龙谍影 幽灵通天塔（Metal Gear : Ghost Babel）

1）平台：Game Boy Color
发售时间：2000年4月27日（日版），2000年5月5日（美版），2000年5月5日（欧版）
版本：日版，美版，欧版
说明：《潜龙谍影 幽灵通天塔》是专门为任天堂掌机Game Boy Color所设计的2D游戏，采用了与初代《金属齿轮》同样的俯视角。剧情讲述在N313行动（Operation Intrude N313）7年后斯内克的一次任务。本作由野尻真太负责制作，但依然获得了极大的好评，为野尻在Konami社内的地位奠定了基础。本作的欧美版本直接使用了《潜龙谍影（Metal Gear Solid）》的名称，也即与PS版同名。



■日版



■美版



■欧版

潜龙谍影 Acid（Metal Gear Acid）

平台：PlayStation Portable

发售时间：2004 年 12 月 16 日（日版），2005 年 3 月 22 日（美版），2005 年 9 月 1 日（欧版）

版本：日版，美版，欧版

廉价版：日版廉价版（The Best）

说明：《潜龙谍影 Acid》是专门为 PSP 玩家设计制作的《潜龙谍影》外传性质的作品。本作由野尻真太监制，一改系列动作游戏的风格，使用卡片进行回合制战斗，以类似 RPG 的游戏方式来进行。本作虽然不是由小岛秀夫亲手操刀，但仍获得了相当程度的肯定，随后也发售了续作。



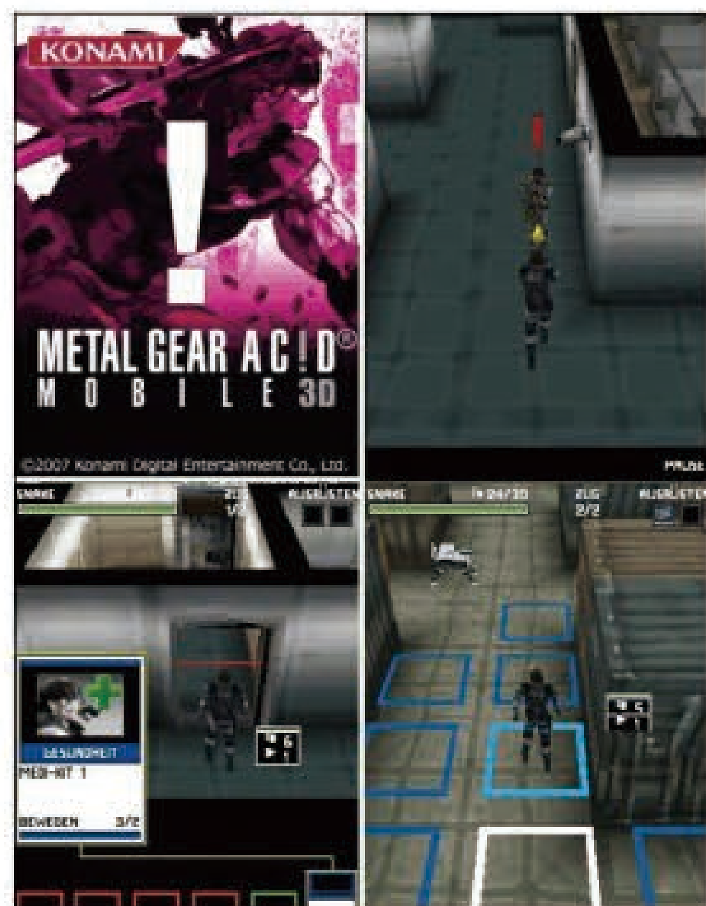
潜龙谍影 Acid 移动版

平台：Mobile Phone (Sony Ericsson K750I)

发售时间：2008 年 3 月 10 日（欧版）

版本：移动版

说明：《潜龙谍影 Acid 移动版》是《潜龙谍影 Acid》的手机平台重制版，采用 2D 画面进行游戏。



潜龙谍影 Acid2（Metal Gear Acid 2）

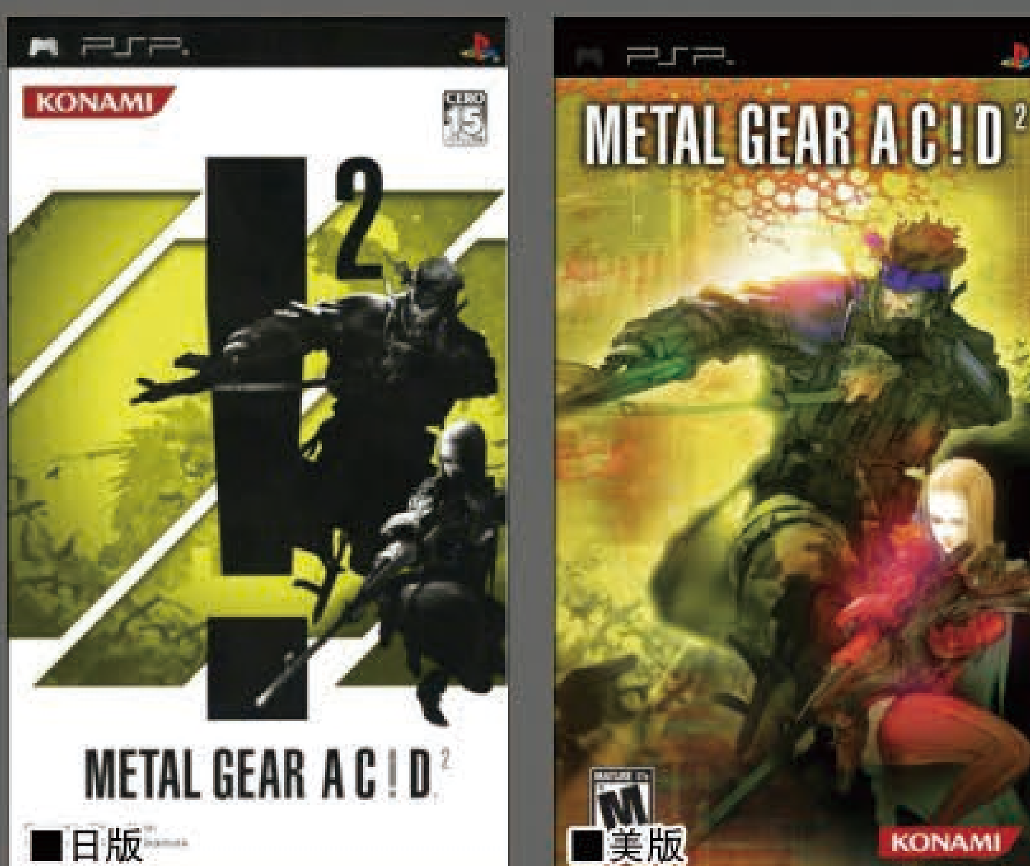
平台：PlayStation Portable

发售时间：2005 年 12 月 8 日（日版），2006 年 3 月 21 日（美版），2006 年 5 月 19 日（欧版）

版本：日版，美版，欧版

廉价版：日版廉价版（The Best）

说明：《潜龙谍影 Acid2》为《潜龙谍影 Acid》的续作，同样是 PSP 平台的《潜龙谍影》外传作品，并由野尻真太监制。本作首次采用了卡通渲染技术，系统上延续了前作的卡牌战斗系统，卡牌种类也大大增加。



潜龙谍影 Acid2 移动版



平台：Mobile Phone (Sony Ericsson K750I)

发售时间：2008 年 3 月 10 日（欧版）

版本：移动版

说明：《潜龙谍影 Acid2 移动版》是《潜龙谍影 Acid2》的手机平台重制版，采用 2D 画面进行游戏。

潜龙谍影 掌上行动（Metal Gear Solid:Portable Ops）

平台：PlayStation Portable

发售时间：2006 年 12 月 5 日（美版），2006 年 12 月 21 日（日版），2007 年 5 月 4 日（欧版）

版本：日版，美版，欧版

说明：PSP 平台的《潜龙谍影 掌上行动》维持了系列一贯的风格与特色，讲述于《潜龙谍影 3 食蛇者》的 6 年后，大首领如何创立猎狐犬部队（FOXHOUND UNIT）与世外天堂（Outer Heaven）的经过。本作也存在联机对战模式，并且是系列首次采用漫画风格过场的作品。虽然由小岛秀夫和冈村宪明担任制作人，小岛也参与了剧情大纲修订，但真正的监督实为山本真裕，因此在剧情细节有众多经不起推敲之处，也只有部分情节被正史采用。



廉价版：

日版廉价版（Konami Palace Selection）

美版廉价版（Greatest Hits）

限定同捆版



▲日版限定同捆版（Premium Package）



▲日版 Konami Style 版同捆版（Konami Style Package）

潜龙谍影 掌上行动 加强版（Metal Gear Solid: Portable Ops Plus）

平台：PlayStation Portable

发售时间：2007 年 9 月 20 日（日版），2007 年 11 月 13 日（美版），2008 年 3 月 28 日（欧版）

版本：日版，美版，欧版

限定版：

日版限定版（Deluxe）

说明：《潜龙谍影 掌上行动 加强版》为《潜龙谍影 掌上行动》的加强版，追加了新场景、新角色、新任务关卡，新的游戏模式以及操作指南，并且大量增加了同伴士兵的人数。本作主要着重于联机对战的加强，而剧情方面则不能完全计入系列正史。其中日版限定版（Deluxe）同时包含了《潜龙谍影 掌上行动 加强版》和《潜龙谍影 掌上行动》。



■美版



■日版限定版



■日版限定版

潜龙谍影崛起 复仇（Metal Gear Rising: Revengeance）

（1）平台：PlayStation 3

发售时间：2013 年 2 月 19 日（美版），2013 年 2 月 19 日（欧版），2013 年 2 月 21 日（日版）

版本：日版，美版，欧版

说明：《潜龙谍影崛起 复仇》是一款以雷电作为主角的外传性质的游戏。一改系列的潜入射击玩法，本作重点偏向于激烈的动作战斗，使用近战武器施加连招攻击敌人。本作还加入了特有的“斩夺”系统，可以在类似子弹时间的模式下将敌人切成碎片。本作的核心系统并不是小岛组而是交由白金工作室制作，是一款非常硬派的动作游戏。日版特别版包含了本作发行的 3 个 DLC。



■日版



■日版限定版



■美版限定版



■欧版限定版

限定版：

日版限定版（Premium Package）

日版 Konami Style 限定版（Premium Package KONAMISTYLE）

美版限定版（Collector's Edition）

欧版限定版（Limited Edition）

同捆版：
日版同捆版（Zan Datsu Package）
欧版同捆版（PlayStation 3 Bundle）
特别版（2013 年 12 月 5 日发售）：


■日版同捆版


■日版特别版（Special Edition）



■美版

（2）平台：Xbox 360
发售时间：2013 年 2 月 19 日（美版），2013 年 2 月 19 日（欧版）
版本：美版，欧版
说明：《潜龙谍影崛起 复仇》的 Xbox 360 版本，与 PS3 版本无差异。
限定版：
美版限定版（Collector's Edition）
欧版限定版（Limited Edition）

（3）平台：PC
发售时间：2014 年 1 月 9 日（全球）
版本：美版，欧版
说明：时隔接近一年后《潜龙谍影崛起 复仇》推出了 PC 版。PC 版已经内含了主机版本发行的 3 个 DLC。

潜龙谍影 Touch（Metal Gear Solid Touch）

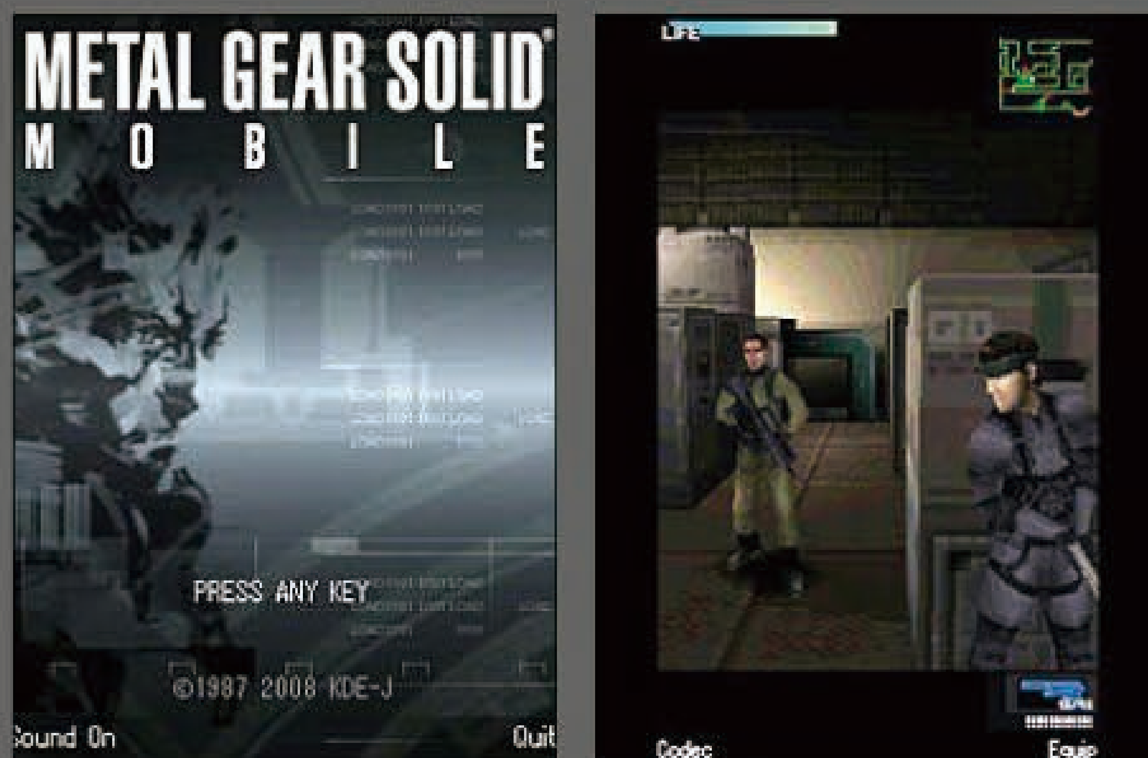
平台：iOS
发售时间：2009 年 3 月 18 日
版本：下载版
说明：《潜龙谍影 Touch》是基于《潜龙谍影 4 爱国者之枪》提供给 iOS 平台的软件，用光枪游戏的方式游玩。





潜龙谍影移动版（Metal Gear Solid Mobile）

平台：Mobile phone、N-Gage（Nokia 的一款手机）
发售时间：2008 年 3 月 19 日
版本：日版，美版
说明：《潜龙谍影移动版》是面向手机平台的一款作品，包含了《潜龙谍影 2 自由之子》和《潜龙谍影 3 食蛇者》的内容，皆为手机版做了特殊优化。



潜龙谍影街机版（Metal Gear Arcade）

平台：街机
发售时间：2010 年 12 月 20 日（日版）
版本：日版
说明：《潜龙谍影街机版》是基于《潜龙谍影在线 2（MGO2）》的光枪游戏版。



潜龙谍影 社交行动（Metal Gear Solid:Social Ops）



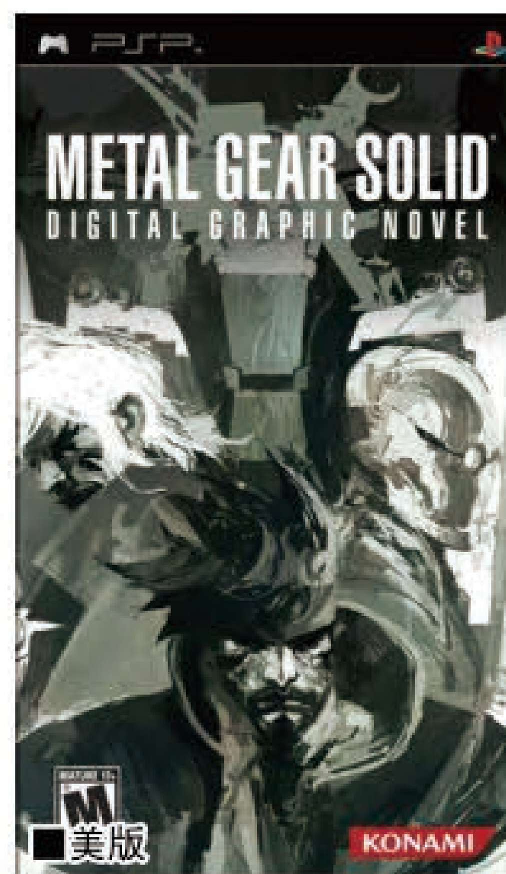
平台：iOS, Android
发售时间：2012 年 12 月 6 日
停运时间：2014 年 1 月 31 日
版本：日版
说明：《潜龙谍影 社交行动》是在手机平台上的卡牌类游戏。通过收集系列人物卡片与特殊版本卡片来与网上的敌人战斗，游戏延续了《潜龙谍影 Acid》的卡牌战斗系统。本作只在日本地区上市，已于 2014 年 1 月 31 日停运。

潜龙谍影 数字漫画小说（Metal Gear Solid : Digital Graphic Novel）

平台：PlayStation Portable
发售时间：2006 年 6 月 13 日（美版），2006 年 9 月 21 日（日版），2006 年 9 月 21 日（欧版）
版本：日版，美版，欧版
说明：《潜龙谍影 数字漫画小说》是以《潜龙谍影》为基础的漫画小说。剧情上稍有改动，其后也推出了 DVD 制品，并以 BD 形式被收录进《潜龙谍影 传承合集》。



日版



美版



欧版

潜龙谍影2 数字漫画小说（Metal Gear Solid 2 : Bande Dessinee）

发售时间：2008 年 6 月 12 日（日版）
版本：日版
说明：《潜龙谍影 2 数字漫画小说》是以《潜龙谍影 2 自由之子》为基础的漫画小说。剧情上增加了大量有关斯内克在平台篇行动的描述，其他部分也稍有改编。此作品最初仅有 DVD 版本，其后以 BD 形式被收录进《潜龙谍影 传承合集》。



《潜龙谍影V》的联动App

版本：下载版
说明：《潜龙谍影 V》的联动 App 均与游戏同一天上市，《原爆点》的 App 仅提供 iOS 平台的下载版。而《幻痛》的联动 App 则提供 Android 与 iOS 平台下载。利用它们可以查看游戏中的 iDROID 地图与听取游戏中的录音。





潜龙碟影

《潜龙谍影》系列CD专辑赏析

文 [MGCN] 开阳、Brightxy、石鸣、Yichen Wang 编 宇宙人



作为游戏史上最长青的几个游戏系列之一，《潜龙谍影（Metal Gear Solid）》（以下简称 MGS）至今已经发售了数以百计的周边产品，其中光是 CD 专辑就已经超过 30 张，包括了原声 CD 以及几部原创广播剧。

"《潜龙谍影》系列"的原声音乐可大致分为两大类——配乐和歌曲。配乐以器乐为主，即使里面带着人声，也不包含具体歌词，只当做一种音色使用，原声碟中绝大部分的音乐都属于这一类。而这配乐一类里又能细分为两种：一种为旋律性较强的配乐，广为人知的有前三代主题曲，四代里由前三作主题曲改编的《Metal Gear Saga》等，都是玩家提起游戏音乐时首先会想到的作品。它们或激昂或忧伤，不仅能为玩家留下深刻的印象，更能够配合剧情调动玩家的情绪。其中令人印象深刻的有一代的《Enclosure》，四代的《Father and Son》等。这些音乐通常被置于重要的抒情类型的过场里，比如《Enclosure》总是随着感情戏一同出现，在梅丽尔和斯内克、奥塔肯和雪狼、内奥米之间的复杂感情戏里都有用到。它就如同一支亭亭玉立在战场上、美丽顽强而却转瞬即逝的花朵一般，在潜龙谍影中让玩家领略了它的风采，《潜龙谍影 4》里又令人惊喜地再次重现，如同游戏里的那句台词所说："我相信爱情可以在任何时间，地点萌发，甚至是在战场上。"

另外一种配乐则更突出配乐节奏性和丰富的音色，用来烘托环境气氛和填充非剧情的关卡部分。比如一代里的《Encounter》《Intruder1》《Intruder2》，从名字上就显而易见是用来在不同遇敌环境下营造气氛的。这些曲子之所以不大让人能记住，是因为它们的旋律线条相对短小精简，或是不和谐音响和转调因素过多，但当玩家进行普通关卡操作，在剧情上往往没有巨大的逻辑推进时，配乐也恰恰不需要刻意的渲染，而是着重突出气氛。

第二大类型的音乐就是让玩家津津乐道的歌曲了。比如一代的《The Best Is Yet to Come》，浓厚的爱尔兰风格、悠扬的女声，我们坐在屏幕前，眼前浮现的是宽广圣洁的阿拉斯加雪原，瑰丽的大自然把我们从游戏中带回了熟悉又陌生的现实。看着制作组名单随着音乐不断地向上滚动，在真实和虚拟之间，架起了一座宏伟的桥梁。也许我们永远无法解释清楚，其实美好已经到来，就在那时、就在此刻。

歌曲和传统配乐不同点在于，它不仅仅只是在幕后衬托观点，而是通过歌词和独立的旋律刻意向玩家传达它所包含的信息。它通常是在侧面讲述角色口中不能直接说出的话，以及导演或编剧对角色和故事的看法，其中最典型的例子便是二代的《Can' t Say Goodbye to Yesterday》、三代的《Way to Fall》、《幻痛》的《Sins of the Father》，每一首歌都对应了一个故事中的主要角色的剧情，刻画了他们的内心。此外《Best Is Yet to Come》和四代的《Love Theme》的歌词都选用了并非主流的语言，就像每代的剧情，总是婉转曲折，避免直截了当的传达信息，玩家必须像面对一件艺术品一样去主动探索与理解。

那么，接下来就让我们按照时间顺序，沿着《MGS》历史的轨迹，细细品味这 30 张各具特色的 CD 专辑吧。



Solid Snake: Metal Gear 2
ソリッド スネーク メタルギア2

产品编号：KICA-7501
发售日期：1991 年 4 月 5 日
贩卖价格：1500 日元
类型：Original Soundtrack
发行商：コナミ株式会社【キングレコ－ド株式会社代理发行】
作曲：コナミ矩形波俱乐部【碇子正广（Masahiro Ikariko）、泉陆奥彦（Mutsuhiko Izumi）、富田朋也（Tomoya Tomita）、上原和彦（Kazuhiko Uehara）、竹ノ内裕治（Yuji Takenouchi）、关户刚（Tsuyoshi Sekito）、Yuko Kurahashi】



曲目

Disc I

01	THEME OF SOLID SNAKE（オ－プニング BGM1)	3:17
02	ZANZIBER BREEZE（オ－プニング BGM2)	3:06
03	A NOTICE（スタ－トデモ BGM)	0:12
04	FIRST INSTRUCTION（オ－プニング无线デモ）	0:54
05	FREQENCY 140.85（警戒体制レベル 1 part1)	2:50
06	LEVEL3 WARNING（警戒体制レベル 3)	1:14
07	RETURN TO DUST（警戒体制レベル 1 part2)	2:47
08	KILLERS（ボス BGM4)	1:37
09	TEARS（会话デモ <グライフォックス>）	3:15
10	THE FRONT LINE（警戒体制レベル 1 part3)	2:08
11	CHASING THE GREEN BERET（グリ－ンベレ－尾行 BGM)	0:27
12	SHALLOW（沼 BGM)	0:53
13	BATTLE AGAINST TIME（ボス BGM2)	1:15
14	ADVANCE IMMEDIATECY（警戒体制レベル 1 part4)	2:07
15	MECANIC（ボス BGM2)	1:10
16	IMMINENT（警戒体制レベル 1 part5)	1:50
17	NIGHT FALL（会话デモ<シュナイダ－>）	1:40
18	LEVEL1 WARNING（警戒体制レベル 1 part6)	2:17
19	AN ADVENCE（会话デモ <ペトロビッチ>）	1:39
20	REPRIEVE OF THE DOCTOR (3 人での会话）	1:28
21	NATARSHA'S DEATH（ナタ－シャの死）	2:21
22	ZANZIBERLAND NATIONAL ANTHEM（ザンジバ－ランド国家 part1)	0:16
23	SWING, SWING ～ "A" JAM BLUES（ラジオモ－ド BGM ～ ラジオモ－ド BGM2)	1:31
24	ZANZIBERLAND NATIONAL ANTHEM PART2（ザンジバ－ランド国家 part2)	0:16
25	UNDER THE CLOUD OF DARKNESS（夜间潜入 BGM)	1:26
26	FIGHT INTO ENEMY TERITORY（敌地潜入 BGM)	0:51
27	INFILTRATION（警戒体制レベル 1 part7)	1:31
28	IN SECURITY（ホ－リ－捕まる）	1:15
29	WAVELET（会话デモ<ホ－リ－>）	2:22
30	BIG BOSS（ビッグボス会话デモ）	1:02
31	SPIRAL（螺旋阶段でのバトル）	1:32
32	ESCAPE（脱出 BGM)	1:57
33	RETURN（归还デモ）	2:19
34	RED SUN（エンドデモ 1)	3:11
35	FAREWELL（エンドデモ 2)	1:51
36	AFTERIMAGE（プレイヤ－アウト BGM)	0:07
37	DISPOSABLE LIFE（ゲ－ムオ－バ－BGM)	0:11

专辑介绍

除去编号为 8DCH-91114 的那张非卖品专辑，这就是 MG 系列的第一张原声集，收录了 MSX2 版《金属齿轮 2》的全部音乐。作曲是 Konami 矩形波俱乐部负责，比起前作这次作曲要豪华很多。基本沿用了掠夺者的配乐阵容，不仅有碇子正广、泉陆奥彦这些泰斗，更有现在依然活跃在作曲界的的竹ノ内裕治、关户刚等人。

由于当时 MXS2 上使用的是声音芯片是 AY-3-8910，只能处理简单的音乐元素，所以在游戏里，背景音乐听起来十分嘈杂。并且和初代一样，触发警报的转换还是比较生硬。但比起前作，当时不论是曲目数量还是品质都已经是飞跃了，很多旋律甚至一直沿用到了《潜龙谍影 2》。

部分经典曲目的点评

Theme of Solid Snake

主角索利德・斯内克的主题音乐。这首曲子配合介绍简报式的片头，很有八十年代动作片的感觉。

Zanziber Breeze

“桑给巴尔的微风”，二代的名曲。它作为第二版本的片头登场，就如曲名所示，你真能感受到一阵微风。

Freqency 140.85

这是二代的潜入曲。游戏大部分时间玩家都会听到这首曲子。比起上一作。这次的曲风要柔和一些，也顺耳很多。回旋的电子鼓点的也没有把紧张的气氛给冲散。

Level3 Warning

触发警报后的 BGM。作为玩家最不愿意听到的音乐，我想大家不会陌生。

Advance Immediatecy
Level1 Warning

警戒状态下的音乐，也是这作的名曲之一。之后在《潜龙谍影》1 和 2 里都有登场。

花絮

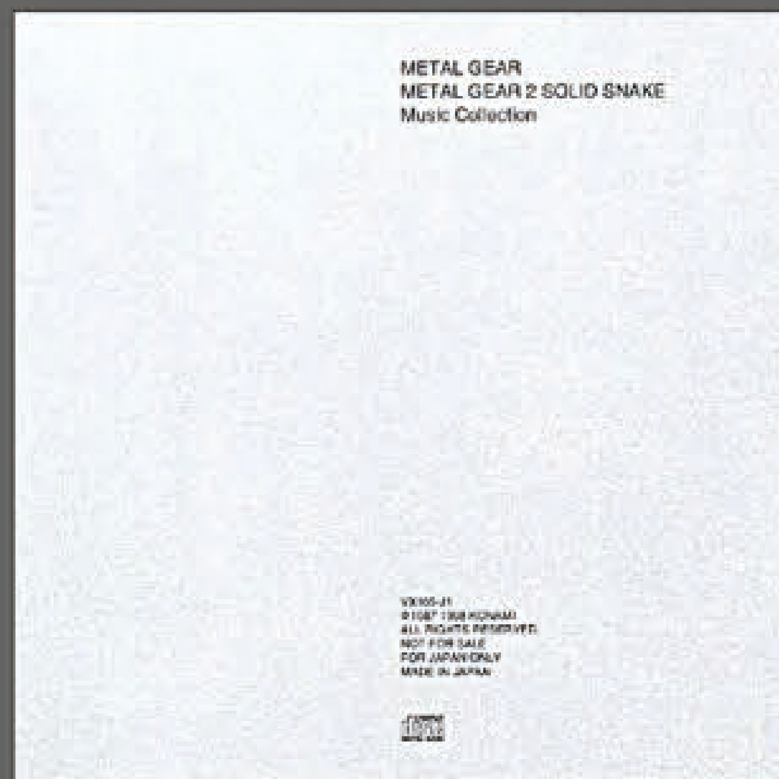
在初代《潜龙谍影》中，《金属齿轮 2》的曲子不但在 VR 模式中重现，也能在游戏主线里听到。如果在电台输入 140.66，就能听到 Theme of Solid Snake 和 Zanzibar Breeze 重新编曲过的版本。不过这个版本的节奏听着有点奇怪。另外，在 Wii 版的《任天堂全明星大乱斗》中如果使用索利德・斯内克，在“影子摩西”这个场景会出现很多重编过的系列经典音乐。其中有一首就是本作的《Theme of Solid Snake》。

最后，其实这作的原声的曲目列表在印刷时出现了很多小错误，对自己的英语有自信的朋友可以找一找哪些地方不对。

Metal Gear / Metal Gear 2 Solid Snake Music Collection

品编号：VX105-J1
发售日期：1998 年 9 月 3 日
发行方式：非卖品
类型：Original Soundtrack
发行商：コナミ株式会社【キングレコード株式会社代理发行】
作曲・编曲：コナミ矩形波倶乐部





曲目

Disc I

No.	Title	Time
01	OPERATION INTRUDE N313 (オープニング BGM)	0:34
02	THEME OF TARA (潜入 BGM1)	2:09
03	-!- RED ALERT (战斗 BGM)	1:43
04	SNEAKING MISSION (潜入 BGM2)	1:52
05	MERCENARY (ボス BGM)	1:12
06	TX-55 METAL GEAR (METAL GEAR 战 BGM)	1:11
07	ESCAPE -BEYOND BIG BOSS- (ラストバトル ~ 脱出 BGM)	1:51
08	RETURN OF FOX HOUNDER (エンドデモ)	1:15
09	JUST ANOTHER DEAD SOLDIER (ゲームオーバ-BGM)	0:08
10	THEME OF SOLID SNAKE (オープニング BGM1)	3:13
11	ZANZIBER BREEZE (オープニング BGM2)	3:07
12	FREQUENCY 140.85 (警戒体制レベル 1 part.1)	2:25
13	LEVEL 3 WARNING (警戒体制レベル 3)	1:13
14	KILLERS (ボス BGM4)	1:37
15	THE FRONT LINE (警戒体制レベル 1 part.3)	2:10
16	ADVANCE IMMEDIATELY (警戒体制レベル 1 part.4)	2:08
17	MECHANIC (ボス BGM2)	1:11
18	NIGHT FALL (会话デモ ＜シュナイダー＞)	1:39
19	LEVEL 1 WARNING (警戒体制レベル 1 part.6)	2:19
20	NATARSHA'S DEATH (ナターシャの死)	2:21
21	ZANZIBERLAND NATIONAL ANTHEM (ザンジバーランド国歌)	0:17
22	SPIRAL (螺旋阶段でのバトル)	1:33
23	RETURN (归还デモ)	2:20
24	FAREWELL (エンドデモ 2)	1:52
25	DISPOSABLE LIFE (ゲームオーバ-BGM)	0:13
26	THEME OF METAL GEAR	0:53
27	ZANZIBER BREEZE	4:32
28	POLICENAUTS - 变奏 - from POLICENAUTS	1:56
29	DANGER DANCE & JUSTICE ALL from SNATCHER	2:05

专辑介绍

这张专辑是作为《潜龙谍影》限定版（Premium Pack）的赠品送出。

作为非卖品，这张专辑现在入手比较困难，但这是惟一一张收录 MSX2 音源版的初代《金属齿轮》配乐的专辑。里面同时也从各张专辑收录了部分曲目，详情已经在上面列出。

初代的作曲为大名鼎鼎的“矩形波倶乐部”,但由于 Konami 社内规定，矩形波倶乐部必须以团体来署名作曲，因此各个曲目的具体作曲是谁就无从查询。不过根据游戏结尾字幕，实际负责的是古川元亮、水谷郁和**シゲヒロ－・テ－ケナウチ－**。

古川元亮作为矩形波倶乐部创始人就无须介绍了，《魂斗罗》、《沙罗曼蛇》、《宇宙骑警》等等作品都有他参与。后者水谷郁，也和古川合作过小岛秀夫的名作《掠夺者》。而他自己也为《赤影战士》、《特救指令》这些作品作过曲。

初代游戏由于是在 1987 年发售，所以以现在的角度来听，这些 8 位音乐可能让人觉得单调也有点过时。不过，虽然只能使用简单的音乐元素，但在作曲的努力下，这些简单的旋律也变得很容易让人记住。这两作的音乐也曾作为保留曲目出现在后面的作品里，比如没有发售原声专辑的 GameBoy 版《潜龙谍影 幽灵通天塔》。

部分经典曲目的点评

Operation Intrude N313

系列第一首曲子。作为行动代号，也是一切的开端。伴随着它，斯内克潜入世外天堂（Outer Heaven）开始执行他的第一次任务。

Theme of Tara

游戏在潜入模式下会一直听到的主题音乐，一开始“Ta-rah”音调非常有特色，也因此小岛将它命名为“Tara 主旋律”。这首曲子往后在《潜龙谍影 1》VR 模式也有登场，同样作为潜入时的主题曲。

-!- Red Alert

被发现时出现的旋律，也是初代《金属齿轮》最有代表性的曲子。一下子让人热血澎湃又心跳加速，可惜作为玩家一定不希望听到它响起。

Tx-55 Metal Gear
Escape -Beyond Big Boss-

前者是对战 TX-55 机体时的背景音乐，后者是大首领战背景音乐。这两首曲子也是连接着的，破坏掉 TX-55 紧接着就要对战大首领，之后还要在有限的时间内逃出要塞，不然就会葬身于爆炸之中。曲子配合游戏内两场恶战，很好地把压迫感表现了出来。

Return of Fox Hounder

游戏通关时的音乐，旋律轻快。刚刚从即将爆炸的基地中逃出生天的玩家此时终于可以长舒一口气了。

花絮

在《掠夺者》的专辑《SCC Memorial Series Snatcher -Joint Disk-》（日文名称为《SCC **メモリアル・シリ－ズ スナッチャ－ －ジョイントディスク－**》）里《Theme of Metal Gear》的主旋律和《Theme of Tara》一样，然而这里的作曲人注明是安达昌宣，所以这首曲子的真正作曲人是谁就无从得知了。



Metal Gear Solid Original Game Soundtrack
メタルギア ソリッド オリジナル・ゲーム・サントラ

产品编号：KICA–7895
发售日期：1998 年 9 月 23 日
贩卖价格：2243 日元
类型：Original Soundtrack
发行商：コナミ株式会社
作曲：KCE Japan Sound Team【藤後浩之（Hiroyuki Togo）、李铨明（Jeon Myung Lee）、村冈一树（Kazuki Muraoka）、石山贵也（Takanari Ishiyama）】、Tappy【岩濑立飞（Tappi Iwase）】、村中りか（Rika Muranaka）、桐冈麻季（Maki Kirioka）
编曲：KCE Japan Sound Team. QUADRA【ワタナベ ヒロシ（Hiroshi Watanabe）】、David Downes



曲目

Disc I

01	METAL GEAR SOLID MAIN THEME	2:43
02	INTRODUCTION	0:57
03	DISCOVERY	5:05
04	CAVERN	3:12
05	INTRUDER 1	2:05
06	ENCOUNTER	2:21
07	INTRUDER 2	1:57
08	WARHEAD STORAGE	3:39
09	INTRUDER 3	2:56
10	MANTIS' HYMN	2:57
11	HIND D	2:01
12	DUEL	2:22
13	ENCLOSURE	2:15
14	BLAST FURNACE	3:00
15	COLOSSEO	1:54
16	REX'S LAIR	3:06
17	ESCAPE	3:11
18	END TITLE / THE BEST IS YET TO COME	5:47
19	VR TRAINING	2:38
20	METAL GEAR SOLID MAIN THEME (1997 E3 EDIT)	5:23
21	METAL GEAR SOLID CONTROL MIX / MIXED BY QUADRA	6:53

专辑介绍

这张是《潜龙谍影》的官方原声集，配乐是由 Konami 电脑娱乐日本音乐团队（KCE Japan Sound Team）负责。根据《潜龙谍影 4 爱国者之枪》里斯内克重回影子摩西时出现的作曲信息，作曲者分别是藤後浩之、李铨明、村冈一树和石山贵也。另外桐冈麻季也有参与。系列那段经典的主旋律也出自本作，曲作者正是著名鼓手岩濑立飞。

而片尾曲是由村中りか负责，演唱者是来自爱尔兰的 Aoife N í Fhearraigh。这作的音乐在烘托气氛上非常出色，以至于听到音乐能马上想起游戏画面。尤其是四代重回故地的时候，熟悉的场景和旋律能让老玩家感动万分。虽然编号都是 KICA–7895，但这张专辑版本有很多，在日本发售的初版在包装和印刷方面也和后来的再版有所不同，并且也曾发售过欧版。不过欧版少了 QUADRA 的那首混音曲。

部分经典曲目的点评

Metal Gear Solid Main Theme

无需介绍，这首是全系列最经典的主题曲。自 1997 年 E3 预告片第一次使用这本曲作为配乐起，它一直作为“《MGS》系列”的代名词。游戏中三周目完美通关后片尾曲也会变成这首。

由于索尼 PS 初代机能所限，整首曲子使用的都是主机自带的音色、以及效果器。 这是一件非常有挑战的事情，手头上的工具只有这么多，你要将它发挥到极致。也许作曲岩濑立飞当时都未必知道这个游戏以后将会这么大红大紫，但是，他还是很优秀地完成了任务。

随着一声长长的钟声响起，绵密的鼓点立刻将气氛调动起来。弦乐短句层层叠加，一点点推动气氛，铜管部顺而切入，奏响悠扬而激昂的全曲第一主题。这一主题作为斯内克铁汉柔情英雄形象的代表，既雄壮豪迈，又不乏抒情优美。紧随着之后一段岩濑立飞擅长的极其炫酷的电吉他华彩响起，然后转而由大号和合唱奏出低沉豪迈的小调第二英雄主题，随着其他管弦声部一层层进入，旋律也一层层升高，最终转入明亮的大调旋律，在壮丽的胜利场面中结束全曲。这首曲子烘托了游戏史诗般的气氛，并为之后电子乐与管弦乐结合的整体作曲风格打下了基础。惟一可惜的是其中一些受日本元素影响的和声风格，与游戏中大气磅礴的故事多少有些疏离感。

Introduction

游戏标题画面的主题曲，曲子里的声纳部分很有意思。

Encounter

本作的警报音乐，伴随着警报状态的倒计时，一下子就把气氛变得无比紧张，让人心跳加速。这首曲子是这作的代表曲目之一，部分强制战斗也使用了这首曲子。

Intruder I Intruder II Intruder III

三者均为潜入时的音乐，把不安的气氛烘托了出来。

Duel

作为本作的 Boss 战音乐，这是一首极具战斗气氛的音乐。十六分音符快速的鼓点、弦乐断奏，从全曲开始一直贯穿到结束，奠定了极为紧张的情绪氛围，宛如转瞬即逝的攻防瞬间，不容得一点点喘息的机会。金石冲撞的声音像是对阵双方拳拳到肉的激烈冲突，更是使得玩家的手心出汗，心也悬到了嗓子眼。圣咏一般的人声吟唱不时穿插在其间，如同阿拉斯加凛冽的寒风，又是斯内克与猎狐犬部队无法逃脱的宿命的回响。在诸多不利的情景中，唯有激越的铜管穿插齐奏出本作主旋律的片段，以及弦乐坚定的英雄主题，如同斯内克英勇的身影，穿过重重阻碍，不负其传奇英雄的称号。

Enclosure

冰雪覆盖的阿拉斯加雪原，这是一片埋葬着悲伤和凄凉的土地。寂静中钢琴伤感的小调旋律响起，狙击雪狼倒在血泊中，她白色的作战服已被汩汩涌出的鲜血染成了深红。这里本是她与斯内克决斗的围场，此刻却将成为她的墓地。悠扬的琴声中，她缓缓向斯内克道出她充满痛苦、悲伤和失落的过往。管乐独奏随之承接过旋律，她回忆起她的“萨拉丁”——大首领将她拯救，成为一个狙击手，从一个被战争狩猎的牺牲品，变成了战场上令敌人胆寒的狙击雪狼，向残忍的人类展开她的报复。当主旋律第三次重复，切入的弦乐部齐奏推动全曲再次上升，她开始质疑自己的所作所为，忏悔自己为了复仇而抛弃了作为狼的尊严，沦为战争的走狗。然而斯内克告诉她，她一直是桀骜不驯的狼，生存在骄傲中，也将骄傲地死去。斯内克的话让她最终获得了救赎，全曲也终于在尾声从一扫阴郁的小调转为明亮的大调和弦，如同雪狼临终前终于得到释怀。

Warhead Storage

Rex's Lair

前者是核弹头储备室的背景音乐，气氛森严。后者是停放“霸王”场景所用的音乐，威严感十足。

Escape

最后汽车追逐战时使用的曲子，基本和《Encounter》的旋律相同。

VR Training

VR 模式使用的音乐，旋律来至于初代的《Theme of Tara》，可以算是系列的传承。实际上 VR 模式的背景音乐基本沿用了前两作《金属齿轮》的音乐，只是重编过的曲子要更好听一些，可惜这些年音乐没有专辑收录过。

The Best Is Yet To Come

随着女声的低唱，风笛声把我们带回了那寒冷的阿拉斯加冰原。布祖基琴拨弦、手鼓节奏，以及弦乐独奏一层层展开，配合片尾的阿拉斯加美丽的风景，将大自然的壮阔和沧桑展现出来。温暖的歌词由爱尔兰盖尔语吟唱而出，平添几分神秘色彩，同时也带给我们了无尽的希望，让游戏的主题更为深刻。

花絮

很多人会奇怪，为什么 4 代开始《Metal Gear Solid Main Theme》就没有使用过了。事出有因，这首曲子涉嫌抄袭了 Georgy Sviridov 在 1974 作曲的《The Snowstorm：The Winter Road》。而事实上《Metal Gear Solid Main Theme》的主旋律几乎和这首曲子相差无几。《潜龙谍影掌上行动》发售后不久，一个俄罗斯杂志编辑发现了这个问题，并拿着 Georgy Sviridov 的这张专辑拜访了小岛秀夫，当场用 PSP 给他放了这首曲子，同时送了这张专辑给他。在此之后，系列就再也没有采用过这段旋律了，实在是非常可惜。

Konami MSX Super Best Antiques
コナミMSXスーパーベストアンティークス

产品编号：KICA-7909~10
发售日期：1998 年 9 月 23 日
贩卖价格：2980 日元
类型：Original Soundtrack
发行商：コナミ株式会社
作曲：コナミ矩形波倶乐部
编曲：コナミ矩形波倶乐部



曲目

Disc I

No.	Title	Time
01	THEME OF SOLID SNAKE (オ－プニング BGM1)	3:17
02	ZANZIBER BREEZE (オ－プニング BGM2)	3:06
03	A NOTICE (スタ－トデモ BGM)	0:12
04	FIRST INSTRUCTION (オ－プニング无线デモ)	0:54
05	FREQENCY 140.85 (警戒体制レベル 1 part1)	2:50
06	LEVEL3 WARNING (警戒体制レベル 3)	1:14
07	RETURN TO DUST (警戒体制レベル 1 part2)	2:47
08	KILLERS (ボス BGM4)	1:37
09	TEARS (会话デモ <グライフォックス>)	3:15
10	THE FRONT LINE (警戒体制レベル 1 part3)	2:08
11	CHASING THE GREEN BERET (グリ－ンベレ－尾行 BGM)	0:27
12	SHALLOW (沼 BGM)	0:53
13	BATTLE AGAINST TIME (ボス BGM2)	1:15
14	ADVANCE IMMEDIATECY (警戒体制レベル 1 part4)	2:07
15	MECANIC (ボス BGM2)	1:10
16	IMMINENT (警戒体制レベル 1 part5)	1:50
17	NIGHT FALL (会话デモ<シュナイダ－>)	1:40
18	LEVEL1 WARNING (警戒体制レベル 1 part6)	2:17
19	AN ADVENCE (会话デモ <ペトロビッチ>)	1:39
20	REPRIEVE OF THE DOCTOR (3 人での会话)	1:28
21	NATARSHA'S DEATH (ナタ－シャの死)	2:21
22	ZANZIBERLAND NATIONAL ANTHEM (ザンジバ－ランド国家 part1)	0:16
23	SWING, SWING ~ "A" JAM BLUES (ラジオモ－ド BGM ~ ラジオモ－ド BGM2)	1:31
24	ZANZIBERLAND NATIONAL ANTHEM PART2 (ザンジバ－ランド国家 part2)	0:16
25	UNDER THE CLOUD OF DARKNESS (夜间潜入 BGM)	1:26
26	FIGHT INTO ENEMY TERITORY (敌地潜入 BGM)	0:51
27	INFILTRATION (警戒体制レベル 1 part7)	1:31
28	IN SECURITY (ホ－リ－捕まる)	1:15
29	WAVELET (会话デモ<ホ－リ－>)	2:22
30	BIG BOSS (ビッグボス会话デモ)	1:02
31	SPIRAL (螺旋阶段でのバトル)	1:32
32	ESCAPE (脱出 BGM)	1:57
33	RETURN (归还デモ)	2:19
34	RED SUN (エンドデモ 1)	3:11
35	FAREWELL (エンドデモ 2)	1:51
36	AFTERIMAGE (プレイヤ－アウト BGM)	0:07
37	DISPOSABLE LIFE (ゲ－ムオ－バ－BGM)	0:11



Disc II

01	The Universe of Blackness (プロローグ 0)	0:53
02	Memories (プロローグ 1)	2:07
03	Equipment (セレクト)	0:49
04	We Followed The Sun (1st.BGM/ 太阳)	0:33
05	Fell Pleasure to The Death (2st.BGM/ 植物)	1:00
06	Fighter Blood (Boss)	0:32
07	The Position Light (空中战)	0:38
08	Space Traveler (3st.BGM/SF)	1:06
09	Strangers in Time Space (ワープ・デモ)	0:43
10	Gradius Boss (グラディウス　ボス)	0:15
11	Salamander Boss (サラマンダ－　ボス)	0:35
12	Gradius2 Boss (グラディウス 2　ボス)	0:37
13	Dance of Middle Easterners (5st.BGM/ モアイ)	0:30
14	Hellraiser (6st.BGM/ 地狱)	0:44
15	Galactic Desert (7st.BGM/ 砂)	0:53
16	From Ancient Times (8st.BGM/ 细胞)	0:58
17	Cosmic Heroes (9st.BGM/ 工场)	0:42
18	Close Quarters (10st.BGM/ ベノム舰)	0:55
19	Prophecy (最终ボス)	0:49
20	Trust Me I Will Save You (救出デモ)	1:19
21	The King of Diamonds (ベノム・エンディング)	0:45
22	Give My Heart to You (Happy Ending)	1:38
23	The Suggestion (Bad Ending)	1:00
24	Mirage (ゲ－ム・オ－バ－)	0:13
25	COLORING (1st.BGM)	3:57
26	SACRIFICE (6st.BGM)	3:17
27	BEYOND THE DARKNESS (オ－プニング)	2:07
28	BATTLE SHIP (1st.BGM)	2:00
29	HYDRA (ノ－マルボス)	0:38
30	PROVIDENCE (2st.BGM)	1:36
31	AQUARIUM (3st.BGM)	1:45
32	PARALLEL SPACE (4st.BGM)	1:12
33	ZONE 5150 (5st.BGM)	1:14
34	DUST-DUST-DUST (6st.BGM)	1:25
35	FIRE WARNING (7st.BGM)	1:24
36	PSYCHOPATHY (ワ－プデモ)	0:30
37	BRILLIANCE (8st.BGM)	1:30
38	MOAN (最终ボス)	0:54
39	MEMOIRE (エンディング)	3:55
40	DISAPPEARANCE (ゲ－ム・オ－バ－)	0:14

专辑介绍

汇集了 KICA-7501、140A-7705、KICA-1006 这三张专辑而发售的 MSX 音源原声集。Disc1 收录了 1991 年《金属齿轮 2 索利德·斯内克》【KICA-7501】的所有原声。Disc2 则分别包含了《Gofer no Yabou Episode II》【140A-7705】和《Space Manbow》【KICA-1006】的原声。

很可惜，除了包装不同，这个版本的内容基本和原本发行的版本一致，小册子还是没有注明具体作曲是谁。所以除去收藏，实在不建议购买这张专辑。

Drama CD Metal Gear Solid Vol.1

产品编号：KICA-7923
发售日期：1998 年 12 月 4 日
贩卖价格：2854 日元
类型：Drama
发行商：コナミ株式会社
作曲：KCE Japan Sound Team【藤後浩之（Hiroyuki Togo）、李铨明（Jeon Myung Lee）、村冈一树（Kazuki Muraoka）、石山贵也（Takanari Ishiyama）】



曲目

Disc I

01	第 1 话「メリル」第 1 回	7:16
02	第 1 话「メリル」第 2 回	7:39
03	第 1 话「メリル」第 3 回	6:55
04	第 2 话「メイ・リン」第 1 回	7:20
05	第 2 话「メイ・リン」第 2 回	7:28
06	第 2 话「メイ・リン」第 3 回	8:42
07	出演者インタビュ－	3:30

专辑介绍

配音：

ソリッド・スネ－ク【Solid Snake】：大冢明夫
メリル【Meryl Silverburgh】：寺濑今日子
キャンベル【Roy Campbell】：青野武
メイ・リン【Mei Ling】：桑岛法子
アレン【Allen Iishiba】：古川登志夫
シュルツ【Brigadier General Schultz】：中江真司
机长【Captain】：麻生智久
副操纵士【Co-pilot】：新田三士郎
管制官【Controller】：稻田彻

监督：村田周阳
剧本：毛利元贞
演出：岩浪美和
音乐：コナミ矩形波俱乐部・其他
效果：神保大介

这张专辑收录了文化放送电台（日本一家广播电台）在 1998–1999 年陆续播发的 MGS 广播剧。这也是毛利元贞第一次为游戏写剧本，很可惜和《幽灵通天塔》一样，因为内容定位为平行故事没有被纳入正史。再加上只在日本本土发行，所以知道这套广播剧的人其实很少。

Vol.1 收录了梅丽尔篇和美玲篇的故事，除了广播剧本身，CD 化时还加入了对配音演员的专访部分。

梅丽尔篇主要讲述她在巴士拉共和国执行任务，乘坐的飞机被击落，不得不迫降到沙漠。于是坎贝尔派出斯内克和三角洲部队的艾伦军士去营救她的故事。

美玲篇主要讲述她在调查一座正在偷偷建设的工事，为了获取更多证据，与斯内克一起潜入这座位于圣察戈的岛屿调查。



Metal Gear >> Solid Snake Music Compilation of Hideo Kojima/Red Disc

METALGEAR >> SOLID SNAKE

小岛秀夫监督作品 音乐集 赤盘

产品编号：KICA–7929

发售日期：1998 年 12 月 23 日

贩卖价格：2854 日元

类型：Arrangement

发行商：コナミ株式会社

作曲：コナミ矩形波倶乐部 古川もとあき（Motoaki Furukawa）

编曲：コナミ矩形波倶乐部 古川もとあき（Motoaki Furukawa）、伊藤善之(Yoshiyuki Ito)、久保宽一郎(Kanichiro Kubo)、七濑光(Hikaru Nanase)

曲目

Disc I

No.	Title	Time
01	THEME OF SOLID SNAKE	3:02
02	THEME OF TARA	5:28
03	THE FRONT LINE	2:32
04	FREQUENCY 140.85	3:20
05	SNEAKING MISSION	5:32
06	LEVEL 3 WARNING	3:13
07	RETURN TO DUST	3:27
08	CHASING THE GREEN BERET	3:17
09	IMMINENT	3:01
10	AN ADVANCE	1:43
11	ADVANCE IMMEDIATECY	2:10
12	NIGHT FALL	3:18
13	LEVEL 1 WARNING	2:53
14	–!– RED ALERT	5:13
15	INFILTRATION	3:24
16	FAREWELL	1:53
17	RETURN OF FOX HOUNDER	5:19
18	RED SUN	3:19
19	EXIT	5:07
20	HEAVY METAL GEAR	5:06

专辑介绍

这张专辑收录了《金属齿轮》、《金属齿轮 2 索利德·斯内克》和《潜龙谍影》三作的重编曲。部分曲目为原曲。19 和 20 音轨是古川元亮为这张专辑写的印象音乐。因为摆脱了游戏机能限制带来的枷锁，所以在作曲者们更能发挥自己应有的水准。

部分经典曲目的点评

he Front Line

在电子钢琴的演奏下，比起原曲要更为优美。

Frequency 140.85

电子鼓点配合琴声的节奏要比原曲快一些。中段加入的人声部分和结尾处的渐慢十分出彩。

Exit

Heavy Metal Gear

这两首曲子并没有原曲，是古川元亮单独为这张专辑所创作的曲目。电吉它的演奏非常抒情。就音乐风格而言，更像是为《宇宙骑警》而写的。然而这也是古川最后一次和小岛合作了。

花絮

除去这张红碟，其实同时发售的还有一张黑碟。那张专辑收录了编曲集。

而两张专辑的封面拼接起来就是一张小岛的正脸。而这两张专辑，也是当时对他作品的一个阶段性总结。



Drama CD Metal Gear Solid Vol.2

产品编号：KICA-7923
发售日期：1999 年 1 月 8 日
贩卖价格：2854 日元
类型：Drama
发行商：コナミ株式会社
作曲：KCE Japan Sound Team【藤後浩之（Hiroyuki Togo）、李铨明（Jeon Myung Lee）、村冈一树（Kazuki Muraoka）、石山贵也（Takanari Ishiyama）】



曲目

Disc I

01	第 3 话「キャンベル」第 1 回	6:08
02	第 3 话「キャンベル」第 2 回	7:14
03	第 3 话「キャンベル」第 3 回	8:20
04	第 3 话「キャンベル」第 4 回	9:09
05	第 3 话「キャンベル」第 5 回	7:53
06	第 3 话「キャンベル」第 6 回	9:12
07	出演者インタビュ－	7:04

专辑介绍

配音：
ソリッド・スネ－ク【Solid Snake】：大冢明夫
メリル【Meryl Silverburgh】：寺濑今日子
キャンベル【Roy Campbell】：青野武
メイ・リン【Mei Ling】：桑岛法子
マ－ク・コルテス大佐【Colonel Mark Cortez】：坂修
ライリ－・マルティネス曹长【Sergeant Major Riley Martinez】：田中一成
セルゲイ・イワノビッチ大尉【Captain】：中田和宏
シュルツ少将【Co-pilot】：中江真司
机长【Captain】：风间信彦
副操纵士【Sergeant Major Riley Martinez】：里内信夫
陆军谍报部员【Captain】：井上隆之
步兵战斗车辆长【Captain】：今村直树

监督：村田周阳
剧本：毛利元贞
演出：岩浪美和
音乐：**コナミ**矩形波俱乐部・其他
效果：神保大介

这张专辑的发售日期是在上一张的一个月后。Vol.2 主要收录了坎贝尔篇的故事，也有对配音演员的专访。坎贝尔篇主要讲述上校在埃斯塔里亚共和国执行秘密任务时不幸被捕。斯内克决定在梅丽尔和美玲的支援下，展开一次对上校的非官方救援任务。

花絮

小册子中除了收录毛利元贞为广播剧写的专业军事注解，新川洋司也专为小册子画了漫画式的插图。美玲穿着作战服的造型给人留下了很深的印象。在之后的初代完全版中，梅丽尔的隐藏潜入服也是出自这里。



Metal Gear Solid 2 Sons Of Liberty Original Soundtrack

产品编号：KMCA-127
发售日期：2001 年 11 月 29 日
贩卖价格：2548 日元
类型：Original Soundtrack
发行商：株式会社コナミミュ－ジックエンタテインメント
作曲：Harry Gregson-Williams、Norihiko Hibino（日比野则彦）、Rika Muranaka（村中りか）、Tappy【岩濑立飞（Tappi Iwase）】
编曲：Harry Gregson-Williams



曲目

Disc I		
01	"Metal Gear Solid" Main Theme	3:53
02	Opening Infiltration	3:44
03	Russian Soldiers from Kasatka	2:23
04	Olga Gurlukovich	2:11
05	Metal Gear ?	1:47
06	Revolver Ocelot	2:10
07	RAY Escapes	2:54
08	Can't Say Goodbye to Yesterday (Piano Version)	4:10
09	Big Shell	2:09
10	Fortune	3:10
11	Kill Me Now !	1:05
12	Vamp	1:32
13	The World Needs Only One Big Boss !	1:50
14	It's the Harrier !	1:03
15	Arsenal Is Going To Take Off !	1:40
16	Who Am I Really ?	2:39
17	Can't Say Goodbye to Yesterday (Full Version)	7:37

专辑介绍

这张是《潜龙谍影 2 自由之子》的原声集。专辑里主要收录了游戏过场动画的配乐，并且大部分来自油轮篇。这是哈利・格里格森 – 威廉姆斯（Harry Gregson-Williams）和日比野则彦这两位作曲人第一次为“《潜龙谍影》系列”配乐。哈利的加入也让这作的配乐更加向好莱坞大片看齐。片尾曲还是由村中りか负责，不过歌手换成了卡拉・怀特（Carla White）。

部分经典曲目的点评

Metal Gear Solid 2 Main Theme

2001 年，接过作曲以及编曲接力棒的哈利・格里格森 – 威廉姆斯为二代游戏重新编曲了主旋律。随着游戏来到 PS2 平台上，强大的机能支持了作曲使用更为专业的采样库，使声音质量大幅超越前作。哈利并没有选择重新作曲，而是继续沿用前作管弦结合电子乐的风格，将和声彻底西方化，将好莱坞的编曲风格融入岩濑创作的原曲，将这首主题曲推上了一个新的高度。同时他又采用电影配乐常用的技巧，在其他插曲配乐中引用主旋律的变奏，使得这个主旋律随着故事的发展深深刻入玩家的脑海里。

开头神秘的电子音效、人声吟唱，如同游戏片头中孕育生命起源的深邃海底，沉静而神性。随着管弦乐切入一点点渐强，人类文明的画卷从罗马时代的石刻、中国古代的书法，一直衍生到了化学公式、数字图表、电脑程序。转瞬间，随着信息大爆炸，场景切换到了 21 世纪的曼哈顿湾，高速的鼓点中，管弦交响版的游戏第一主题响起，比一代更立体的器乐音效让这一旋律变得更为丰满和富于激情。紧接着弦乐奏出张力十足的小调第二主题，战斗的气氛充满了整个乐段。在第二主题的过渡后，小号独奏的主旋律慢板在军鼓声中再次响起，如同夕阳中英雄孤独的背影，减慢速度后的第一主题带着一种悲凉的意味。当主题第三次重复随着弦乐部和人声的加入，旋律再次回归雄壮与豪迈，最终升华到顶峰。

Fortune

优美中带着深深的忧伤的萨克斯旋律从寂静中响起。在海风轻拂和海鸥哀鸣中，弗琼优雅地站在“B-C 连接桥”通往第一中央栋的悬桥末端。面对四周呼啸而过的子弹她毫不动容，只是缓缓道出自己内心所想，希望有人能将她从苦痛中解脱出来。随着梵普出现带走总统，弦乐渐渐响起，预示着僵持的战局将发生变化。密集的节奏音和军鼓骤然响起，铜管部齐奏出压迫般的声浪，海豹突击队士兵开始向她层层包围过去。定音鼓一串连奏打断了海豹小队的突击，弗琼刀枪不入的特异功能震惊了所有人，随着节奏音推动紧张的情绪，他们放慢速度谨慎地慢慢逼近。失望的弗琼用她的轨道枪如灭蝼蚁般消灭了整个海豹小队，海上平台重新回归平静，萨克斯独奏在沉重的弦乐映衬中再次响起，如同她背负的无可奈何却又无法平静终结的悲剧命运。

Who Am I Really?

全曲在不太和谐的和声齐奏中展开，刚刚战胜索利达斯的雷电站在曼哈顿市中心的钢铁丛林中抬头仰望，过去的不到 24 小时仿佛一场不真实的梦，又如同一生般漫长。和声继续延展，不甚和谐的音符键错综纠缠，如同此时他纷乱的思维。真与幻的界限是如此模糊，他已无法分辨，也无从追寻。然而如果仔细聆听，能隐约听到，穿过这不和谐的和声间，长笛、大提琴以及圆号交替引出一道和谐的旋律，那是斯内克告诉他的生存与战斗的意义。随着这个旋律的渐渐展开，原本缠绕的音符也一点点清晰起来。这时充满感情的钢琴声响起，雷电转过身，他看到罗斯站在他面前，真真切切，不是幻影抑或假象，所有的怀疑在直白然而触动心扉的钢琴独奏中消解。此刻，“我是谁”并不重要，重要的是，他将与罗斯一起去探索属于他们的未来。



Metal Gear Solid 2 Sons Of Liberty Soundtrack 2 : The Other Side

产品编号：KMCA-144
发售日期：2002 年 1 月 26 日
贩卖价格：2548 日元
类型：Original Soundtrack
发行商：株式会社コナミミュージックエンタテインメント
作曲：日比野则彦（Norihiko Hibino）
编曲：日比野则彦（Norihiko Hibino）



曲目

Disc I

01	Tanker Incident	9:27
02	The Elevator up to Hell	0:51
03	Vamp's Dance	5:38
04	Infiltration	2:00
05	Battle	2:29
06	Peter's Theme	1:43
07	Countdown to Disaster	1:46
08	Lady Luck Revisited	1:35
09	Yell "Dead Cell"	2:01
10	Metal Gear's Already Active !	3:05
11	Arms Depot	2:00
12	Memories of Hal	2:34
13	Twilight Sniping	2:31
14	Will the Virus Still Work ?	2:52
15	Comradeship	2:56
16	Reminiscence	2:21
17	Arsenal's Guts	2:52
18	Prelude to the Denouement	3:13
19	Father and Son	2:28
20	Freedom to Decide	3:21

专辑介绍

这是《潜龙谍影 2 自由之子》另一个版本的原声集，比上一张专辑晚发售了两个月。主要收录了游戏场景和 BOSS 战的背景音乐。

如果要比喻的话，如果说上一张原声的配乐像是好莱坞大片，那这张就是独立电影。可以说是日比野则彦的个人秀。日比野非常擅长把交响管弦乐融合在电子乐当中，再配上爵士乐的元素，形成他独有的风格。

值得一提的是游戏内的警戒、警报音乐是采用动态方式播放的，根据警戒情况不同，背景音乐的音量也会跟不同。

部分经典曲目的点评

Tanker Incident

这首曲子把油轮篇所有的背景音乐，按通关顺序放了一遍，让人感觉历历在目。

Metal Gear Solid 2 Substance Limited Sound Track Ultimate Sorter Edition

品编号：KMJ-00009
发售日期：2002 年 12 月 19 日
贩卖价格：8800 日元【游戏内附特典】
类型：Original Soundtrack
发行商：コナミコンピュータエンタテインメントジャパン
作曲：Norihiko Hibino（日比野则彦）、Tappy【岩濑立飞（Tappi Iwase）】
编曲：Norihiko Hibino（日比野则彦）、Kanji Onari（大成干治）



曲目

Disc I

01	"Metal Gear Solid" main theme (document remix)	2:14
02	Snake in VR mission -weapon-	1:57
03	Snake in VR mission -sneaking-	2:13
04	Raiden in VR mission -weapon-	2:29
05	Raiden in VR mission -sneaking-	2:37
06	VR variety mission	1:59
07	VS Genola	2:02
08	Tuxedo Snake	1:57
09	Mission in the dark -sneaking-	1:44
10	Mission in the dark -action-	3:10
11	Alternative mission -photo shoot-	2:14
12	潜龙谍影 Snake in VR mission -weapon-	1:55
13	潜龙谍影 Snake in VR mission -sneaking-	2:49
14	"Metal Gear Solid" main theme (skateboarding remix)	3:20

专辑介绍

本作的作曲依然还是由日比野则彦独自负责，滑板模式的音乐则是由大成干治编曲。实体限定版分别发售了两个版本，分为白 / 黑版。而这两个版本赠送的专辑内容是不同的，这张专辑是黑版，收录了游戏新增模式的所有背景音乐。因为VR模式背景都是一个样,有了这些音乐风格的改变。就能更好地区分各个模式的不同。

这次大量采用了电子乐，照相模式的背景音乐就很好地突出了VR模式的电子空间感。当然也有燕尾服模式和对战巨人士兵这种搞怪风格，以及沿用了重编过的《潜龙谍影》音乐的初代斯内克模式。

花絮

包含了这段让人热血的《潜龙谍影》摇滚混音版主旋律的滑板模式只有PS2版游戏才有。 Xbox、PC版和之后的HD版都令人遗憾地取消了这个模式。

Metal Gear Solid 2 Substance Original Sound Track Ultimate Sorter Edition

产品编号：KMJ-00010
发售日期：2002年12月19日
贩卖价格：8800日元【游戏内附特典】
类型：Original Soundtrack
发行商：コナミコンピュ－タエンタテインメントジャパン
作曲：Harry Gregson-Williams、Norihiko Hibino（日比野则彦）、Rika Muranaka（村中りか）、Tappy【岩濑立飞（Tappi Iwase）】
编曲：Norihiko Hibino（日比野则彦）、Harry Gregson-Williams





专辑介绍

这张专辑是和黑版同时发售的白版。和黑版一样，白版收录的乐曲与游戏中的版本剪辑稍有不同。除了都收录了Document Remix版本的主旋律，白版与黑版的曲目是完全不同的，并且还收录了一些曲目在游戏里没有使用的版本和混音版。

《Can't Say Good Bye to Yesterday》的钢琴版虽然在游戏里出现过很多次，但这张CD中才第一次收录进原声专辑里，所以这两张专辑非常具有收藏价值。

花絮

“斯内克传说”模式通关后的这段有趣的说唱。内容其实是斯科特·道夫指挥官的演讲稿内容。

而有玩家根据声线猜测，这段说唱的男声演唱者Ume很有可能是制作组成员斯科蒂·D（Scotty D）。游戏里的斯科特·道夫（Scott Dolph）的名字出处也是他。他曾经作为作编曲者和歌手参与过Bemani的多款游戏,并且为小岛另外一款游戏《终极地带：引导亡灵之神》主题曲《Beyond The Bounds》作词。

曲目

Disc I		
01	Can't Say Good Bye to Yesterday (complete mix)	7:39
02	Opening Infiltration A (Harry's original mix)	3:04
03	Opening Infiltration B (Harry's original mix)	1:15
04	Revolver Ocelot (Harry's original mix)	2:03
05	Arsenal Is Going to Take Off! A (Harry's original mix)	2:12
06	Arsenal Is Going to Take Off! B (Harry's original mix)	0:52
07	The World Needs Only One Big Boss! (Harry's original mix)	0:49
08	Yell "Dead Cell" (VR remix)	2:25
09	VR "Remixed" Weapon Mission	5:29
10	VR "Remixed" Sneaking Mission	2:40
11	VR "Remixed" Variety Mission	2:30
12	Tanker Incident (alternative remix)	3:13
13	Electronic Emma	4:01
14	Next Generation (part 1)	1:31
15	Next Generation (part 2)	2:09
16	"Metal Gear Solid" main theme (document remix)	2:15
17	Can't Say Good Bye to Yesterday (piano remix)	6:16
18	"Metal Gear Solid" main theme	3:50



Snake Eater -abstracted camouflage-

产品编号：KCEJ-0002
发售日期：2004 年 5 月 12 日
发行方式：非卖品【赠品】
类型：Original Soundtrack
发行商：コナミコンピュ－タエンタテインメントジャパン
作曲：Norihiko Hibino（日比野则彦）
编曲：Norihiko Hibino（日比野则彦）



曲目

Disc I		
01	Snake Eater -abstracted camouflage-	6:32

专辑介绍

这张专辑是 2004 年 E3 展赠送的一张单曲 CD，这也是《Snake Eater》最初的版本。比起之后使用的正式版本，这个版本辛西娅・哈雷尔（Cynthia Harrell）的演唱方式要更加即兴发挥一些。并且值得一提是所有演奏都是日比野一人负责，所以这张碟非常具有收藏价值。

花絮

这张专辑封面的俄文字母“Т Р И”，其实代表着数字 3。小册子里斯内克的打扮、正好是他头戴鳄鱼脑袋拿 M16 突击步枪的造型。同时也给出了“Meme × Gene × Scene = 潜龙谍影 3”的概念。



"Snake Eater" song from Metal Gear Solid 3

品编号：KOLA-082
发售日期：2004 年 11 月 17 日
贩卖价格：1050 日元
类型：Original Soundtrack
发行商：コナミコンピュ－タエンタテインメントジャパン
作曲：Norihiko Hibino（日比野则彦）
编曲：Norihiko Hibino（日比野则彦）



曲目

Disc I		
01	Snake Eater	2:57
02	"METAL GEAR SOLID" Main Theme (METAL GEAR SOLID 3 Version)	6:32
03	Don't Be Afraid	5:41
04	Snake Eater (Instrumental)	2:54

专辑介绍

这张专辑是《潜龙谍影 3 食蛇者》单曲碟，收录了游戏的三首原创主题曲和一首《Snake Eater》伴唱曲。

花絮

和《终极地带》一样，这张单曲也采用了特殊颜色的透明 CD 盒包装。也收录了《Snake Eater》的音乐电视。这张 CD 包含了迷彩密钥，能换取 Desert Tiger 迷彩，之后发售的《潜龙谍影 3 生存》里也有收录这个迷彩。

Metal Gear Solid 3 Snake Eater Original Soundtrack

产品编号：KOLA-089~90

发售日期：2004 年 12 月 15 日

贩卖价格：3150 日元

类型：Original Soundtrack

发行商：株式会社コナミメディアエンタテインメント

作曲：Harry Gregson-Williams、Norihiko Hibino（日比野则彦）、Nobuko Toda（户田信子）、Shuichi Kobori（小堀修一）、Rika Muranaka（村中りか）

编曲：Harry Gregson-Williams、Norihiko Hibino（日比野则彦）、Mark Holden





曲目

Disc I

01	Snake Eater	2:58
02	"METAL GEAR SOLID" Main Theme (METAL GEAR SOLID 3 Version)	6:32
03	CQC	2:28
04	Virtuous Mission	6:08
05	On The Ground~Battle In The Jungle	3:54
06	KGBVSGRU	3:48
07	Shagohod	3:47
08	Operation Snake Eater	1:14
09	Mission Briefing	3:10
10	Across The Border~Snake Meets The Boss	3:11
11	Eva's Unveiling	1:50
12	Ocelot Youth~Confrontation	3:12
13	The Cobras In The Jungle	3:26
14	The Pain	1:50
15	The Fear	2:12
16	Fortress Sneaking	2:13
17	Underground Tunnel	2:53
18	The Fury	2:25
19	Surfing Guitar	3:07
20	Sailor	3:32
21	Salty Catfish	3:27
22	Old Metal Gear	4:29

Disc II

01	Battle In The Base	4:18
02	Volgin, The Torturer	2:18
03	The Sorrow~Everlasting Fight	3:51
04	Clash With Evil Personified	1:52
05	Sidecar – Escape From The Fortress –	2:07
06	Sidecar – On The Rail Bridge –	2:20
07	Takin' On The Shagohod	2:03
08	Escape Through The Woods	3:37
09	Troops In Gathering	1:56
10	Life's End	1:48
11	Last Showdown	3:12
12	The Return Of The MiGs	1:51
13	Don't Be Afraid	5:42
14	Eva's Reminiscence	4:53
15	Debriefing	7:21
16	Way To Fall	4:31
17	Rock Me Baby	2:29
18	Pillow Talk	5:19
19	Jumpin' Johnny	3:28
20	Sea Breeze	3:43
21	Snake vs Monkey	1:34

专辑介绍

这张是三代的原声集，基本沿用了前作配乐阵容，并新加入了户田信子和小堀修一两位新人。户田信子是第一次为游戏配乐，而小堀修一曾经为“《狂热节拍 IIDX》系列”和《终极地带》初代作编曲。

三代无论是游戏本身还是音乐，完成度都很高。可以说是系列的最高峰，音乐能给人留下极强的画面感，标题界面的肃杀气氛、高跳低开的刺激、“峡谷虎”的神秘可怕在配乐的渲染下表现得淋漓尽致。每一场 Boss 战都安排了特定风格的配乐，再加上这次大量采用了笛的颤音和连续的鼓击表现丛林的感觉，以至于听起音乐就能想起游戏背景。

游戏场景只要不触发警报背景基本是没有配乐的，而前几作的室内场景基本都有背景音乐。这点是和前几作最大的区别，大大提升了代入感。

另外，这次哈利为系列主旋律重新编曲还加了一段新旋律，这段旋律在之后的作品也有继续使用。他和日比野则彦依旧负责了本作大多数作曲工作。村中りか这次也有加入。不过这是她最后一次为游戏作曲。

这张专辑在次年的 5 月 5 日同时发售了编号为 4012927026397 的欧版，不同于前者的日版。欧版因为版权问题并未收录水星乐队（Starsailor）的《Way To Fall》，这也是系列第一次采用授权歌曲。

部分经典曲目的点评

Metal Gear Solid 3 Main Theme

如果说第一作岩濑的主旋律是奠定了旋律的基础，二代是哈利将这首曲子好莱坞大片化，三代的主题曲就是哈利真正在编曲上将旋律再创作的巅峰。当 2003 年《潜龙谍影 3 食蛇者》第一部 11 分钟的预告片发布的时候，这一段配乐完美地与图像配合，将气氛烘托到了极致。

与二代相似，玄幻的人声和电子音效伴着弦乐一点点渐强，如同穿过静谧的丛林，拨开层层荫蔽，一点点透进来的朝阳的光芒。突然开始的节奏鼓点与上行弦乐断奏将曲子引入哈利为这一作新创作的第一主题，管乐齐奏出的军人旋律英勇而坚毅，如同无畏的斯内克只身潜入重重把守的苏联基地。接着气氛突然一转，合成器渐强又减弱的长音配着不规则的电子节奏音，神秘的氛围四处弥漫，仿佛草木皆兵。

随着一段弦乐转调，激烈紧张的战斗主题响起，木质打击乐器跳跃的节奏引入一段动感十足的电子音过渡，并于再次响起的战斗主题交织在一起，如同斯内克与引领者率领的身怀绝技的眼镜蛇小队难较高下。突然间所有乐器突然静止，只剩下没有旋律的神秘电子信号音，穿过无穷的寂静，传达着世人无法解读的讯息。这时，苍凉的吉他独奏弹出游戏主题旋律，如同引领者背负着万世的罪名被舍弃在遥远的俄罗斯土地上，军鼓响起，上行的管弦乐齐奏再次重复主旋律并一层层将全曲推向高潮，化解了世界大战危机的斯内克继承了引领者的称号和遗志，翻开了他作为传奇战士大首领的新篇章。

Virtuous Mission

神秘的电音高音划过，静谧的巴基斯坦——苏联边境领空，突然传来引擎的轰鸣。飞行在冷战阴云下的敌方领空，紧张的情绪如同背景中摇晃的鼓点，弦乐长音延展出机组成员严正以待的气氛。随着一阵电噪声，尾舱门打开，乐器全归于缄默，所有人摈住呼吸，快速的节奏音切入，每个人的心跳都随之加快。管乐强音响起，初升的阳光射入机舱，在豪迈的管乐齐奏和激烈紧张的鼓点中，斯内克站起身，缓缓来到机尾，即将完成世界上第一次高跳低开（HALO）跳伞。在英雄主题弦乐齐奏中，斯内克纵身跃出机舱，弦乐和管乐交替爬升，将全曲推入最高潮。华丽的管弦配器在一瞬间戛然而止，随着斯内克降落到丛林之中，在这片危机潜伏土地上，紧张的节奏音再次占据了主动，而“贞节行动”也就此拉开序幕。



花絮

初版的封面是一个打扮成伊娃形象的模特。而且包装和小册子和之后的版本都不一样，统一采用了灰色调。并且这张碟的日版也包含一个迷彩密钥，能拿到一套特殊迷彩服装。

《Snake Eater》的演唱者正是在 Konami《恶魔城 月下夜想曲》片尾演唱《I am the Wind》的辛西娅・哈雷尔。她这次的演唱风格，不同于演唱《I am the Wind》时的柔情，嗓音充满了力量令人回味。《Snake Eater》这首歌在游戏里出现了三次，时机都把握的很好，分别是结束“贞节行动”后出现的片头动画；在玩家爬上游戏史上最长的楼梯时的清唱版；还有与引领者最后决斗的三分钟。

比较有意思的是三代拷问士兵能拿到的隐藏电台音乐，在游戏中听这些音乐可以回复体力。这些音乐风格各异，却都有那个年代电台音乐的感觉，让人忍俊不禁。但是你知道吗，66 Boys、Starry.K、Chunk Raspberry、Sergei Mantis 这几个作曲者其实都是日比野则彦本人。

哈利的作曲依然有同工作室的作曲人协同参与。分别是托比・朱（Toby Chu）、音乐编辑梅里・加文（Meri Gavin），还有前作就参加的贾斯丁・博耐特（Justin Burnett）。

Metal Gear Solid 3 Snake Eater: The First Bite

产品编号：KMJ–00036
发售日期：2004 年 12 月 16 日
发行方式：非卖品【游戏预约特典】
类型：Original Soundtrack. Remix
发行商：コナミコンピュ－タエンタテインメントジャパン
作曲：Norihiko Hibino（日比野则彦）
编曲：Norihiko Hibino（日比野则彦）



曲目

Disc I		
01	Snake Eater (abstracted camouflage)	6:35
02	Infiltration Into The Jungle	4:13
03	Escape	2:00
04	Chivalry	3:20
05	The Treading Behemoth	2:07
06	Snake Eater (Japanese version)	5:00

专辑介绍

这张专辑是 3 代预约特典，不仅收录了《Abstracted Camouflage》单曲碟版本的《Snake Eater》。最为特别是加入了日语版本的《Snake Eater》，这也是惟一一张收录这个版本的专辑。

日语版的演唱者是韩裔日本歌手和田现子（和田アキ子），她中性浑厚的嗓音让这首曲子有了别样的味道。

专辑介绍

这张专辑里还附加有屏幕保护程序和 Snake Eater (abstracted camouflage) 的 MV。另外，把 CD 放入 PS2 把存档转移到记忆卡后，能拿到 Disruptive Pattern Material 特殊迷彩在游戏内使用。

Metal Gear Ac!d & Ac!d2 Original Soundtrack

产品编号：GFCA–36~7
发售日期：2005 年 02 月 21 日
贩卖价格：3500 日元
类型：Original Soundtrack
发行商：コナミ マルチメディア
作曲：Shuichi Kobori（小堀修一）、Nobuko Toda（户田信子）、Akihiro Honda（本田晃弘）、Hiroshi Tanabe（田边裕词）
编曲：Shuichi Kobori（小堀修一）、Nobuko Toda（户田信子）、Akihiro Honda（本田晃弘）、Hiroshi Tanabe（田边裕词）



曲目

Disc I

01	METAL GEAR AC!D	0:52
02	Intermission	0:58
03	Conspiracy	1:49
04	NEKAL Commercial	0:08
05	On Alert	0:59
06	Leone	1:36
07	Briefing	1:06
08	Elsie & Francis	1:37
09	First Mission	1:23
10	Undercover Action	1:39
11	Control Office	1:29
12	Egersis	1:55
13	Minette	1:07
14	Dream Land	1:46
15	BRC	1:29
16	Ritual of the Swarm	1:32
17	Leone Forces	1:37
18	Residential Quarters	1:25
19	Power House	1:51
20	Interval of Dark	1:45
21	Niko2	1:37
22	FAR	1:29
23	La Clown	1:53
24	Death of Swallowtail	1:10
25	Frisson	1:38
26	Metal Gear!?	1:29
27	Vs. Metal Gear	3:38
28	Alice	1:33
29	Roger's Confession	1:59
30	End Title	3:42
31	潜龙谍影 Pack	0:23
32	潜龙谍影 2 Pack	0:29
33	潜龙谍影 3 Pack	0:34
34	Chronicle Pack	0:32
35	Link Battle	1:48
36	Link Battle Rush	0:43
37	Sweeties	0:40
38	Mission Start	0:07
39	Mission Failed	0:07
40	Mission Complete	0:07
41	Metal Gear –Remix–	2:00
42	Bonus Track –Sound Effects–	3:03

Disc II

01	METAL GEAR AC!D2	1:23
02	Intermission	1:05
03	VR Training	1:33
04	Flight	1:44
05	Touch & Go	1:21
06	Willing to Hear Me Out Now?	2:05
07	Opening Title	1:30
08	StrateLogic Inc.	1:31
09	Control Section	1:33
10	B.B.	1:15
11	Research Block	2:04
12	Single Action	0:59
13	Takiyama & Lucy	1:38
14	Security Unit	1:16
15	Test Subject Awakens	0:41
16	Test Subject Burns	1:54
17	Venus	1:45
18	Playtime	1:42
19	Seeking Takiyama	1:17
20	The Essence of Vince	1:51
21	Track Tracking	1:20
22	Locomotive Motion	1:00
23	Revenge of Kopelson	1:21
24	Destruction	1:29
25	Residential Area	1:34
26	Memories	1:19
27	Back–to–Back	1:35
28	Metal Gear Prototype Factory	1:31
29	Resurrection	1:43
30	???	1:35
31	Farewell, Vince	1:50
32	Like a Flood	1:35
33	Chaioth Ha Qadesh	1:58
34	We Can Become One	1:45
35	Lucy & Chaioth Ha Qadesh	2:09
36	Hypocrisy	0:53
37	Test Subjects Duality	2:18
38	The Great Escape	1:29
39	End Title	4:19
40	See That, Snake?	1:33
41	My Love	1:08
42	Information Fanfare	0:06
43	Opening Title –Remix–	2:09

专辑介绍

这张专辑是 PSP 两作卡牌游戏《潜龙谍影 Acid》和《潜龙谍影 Acid2》的原声集。本作并非属于正传，所以音乐基本采用了新人负责。小堀修一和户田信子为两作的主要作曲。在二代本田晃弘和田边裕词也加入了配乐阵容。本田晃弘是在为《终极地带》两作配乐后又一次为小岛组作品配乐，田边裕词曾经为多部动画配乐也算是老手。

因为是外传故事，而且背景发生在未来，所以创作上没有收到前几作风格束缚，大量采用充满迷幻感的电子乐，这也是这两作音乐区别于前几作的地方。然而这张专辑并没有因为是外传而完全偏离"《潜龙谍影》系列"的音乐风格。作曲水平也保持了系列作一贯的优秀，例如本作主题音乐就让人印象深刻。

花絮

这作的小册子可以说是系列最厚的，整整有 18 页。并加入了很多原画。此外本作是系列第一次收录了游戏音效的专辑，同时加入的还有游戏内没出现的混音版本曲目。实在可以说是非常厚道。

Metal Gear Solid Portable Ops Original Soundtrack



产品编号：GFCA–52
发售日期：2006 年 12 月 22 日
贩卖价格：2800 日元
类型：Original Soundtrack. Sound Effect
发行商：株式会社コナミデジタルエンタテインメント
作曲：Norihiko Hibino（日比野则彦）、Akihiro Honda（本田晃弘）、Kazuma Jinnouchi（阵内一真）、Nobuko Toda（户田信子）、Yoshitaka Suzuki（铃木克崇）、Takahiro Izutani（イズタニタカヒロ）
编曲：Norihiko Hibino（日比野则彦）、Akihiro Honda（本田晃弘）



Disc I

No.	Title	Time
01	Calling To The Night	3:14
02	Opening Title	1:09
03	Imprisonment	2:33
04	COMM Base	0:56
05	Intermission	2:05
06	To Arms	1:04
07	Soviet Patrol Base	1:14
08	Research Lab	1:05
09	Diversionary Ops	0:44
10	Town	1:06
11	Dynamite	1:02
12	In the Wilderness	1:11
13	Place of Prophecy	1:13
14	Nukes	1:00
15	Warheads Storage Facility	1:16
16	Python	1:57
17	Sad Man's Theme	1:43
18	The Hunt	0:53
19	Airport	1:18
20	Null	1:41
21	Hot War	3:13
22	Rescue Effort	1:18
23	Evasion	1:47
24	Elisa	1:50
25	Destiny's Call	0:57
26	Before Dawn	3:00
27	RAXA	2:14
28	Substation	1:11
29	Break for the Fortress	1:00
30	The Frank Hunter	2:22
31	Null's Revenge	1:51
32	Silo	1:08
33	Fortress	1:02
34	Revelation	3:03
35	Cunningham	2:09
36	Gene	2:17
37	ICBMG	2:41
38	The Legacy	1:55
39	Comradery	2:05
40	Show Time	3:03
41	Mission: Failed	0:14
42	Mission: Complete	0:10
43	Match	1:37
44	SE Collection	2:59

专辑介绍

张专辑是 PSP 掌机作品《潜龙谍影 掌上行动》的原声集，系列主旋律也是从这作开始被撤下主题曲。这时候日比野则彦已经离开 Konami，成立了 Gem Impact 公司，他带着铃木克崇和**イズタニタカヒロ**（泉谷隆洋）加入到了本作作曲。新加入的阵内一真这次也是第一次为游戏作曲。

虽然本作在系列中的历史地位很微妙，但不代表这作的音乐质量不高。这次的作曲延续了三代的风格，所以有的曲目会让你感觉似曾相识。

本田晃弘、日比野则彦、户田信子三人合作谱写了本作的主题曲《Calling to the Night》，加上娜塔莎・法罗（Natasha Farrow）清亮的嗓音为曲子增色不少。在之后的纪念歌曲集内也有收录。

花絮

《Sad Man's Theme》《Evasion》这两首曲子和 2 代的《Peter's Theme》《Countdown to Disaste》旋律是一模一样的，只是名字不同。

《Calling to the Night》的演唱者娜塔莎・法罗，曾为日本多部广告歌曲献唱。由于她的 Myspace 主页使用的介绍图片是娜塔莎・贝丁菲尔（Natasha Beddingfield）的专辑封面，加上姓氏相似，让许多玩家误会两人是同一个人。

Hidechan! Radio. 2.5 Two-Han Princess Singles + Music & Drama Cd

产品编号：LC-1535~6
发售日期：2007 年 2 月 14 日
贩卖价格：2940 日元
类型：Original Soundtrack. Arrangement. Vocal. Drama
发行商：株式会社コナミデジタルエンタテインメント
作曲：Nobuko Toda（户田信子）、Akihiro Honda（本田晃弘）、Shuichi Kobori（小堀修一）Konami Kukeiha Club（コナミ矩形波倶乐部）
编曲：Kazuma Jinnouchi（阵内一真）、Shuichi Kobori（小堀修一）



曲目

Disc I

No.	Title	Time
01	TEST SUBJECTS DUALITY	2:20
02	JUMPIN' JOHNNY	3:26
03	GIRLS	1:19
04	SEA BREEZE	3:40
05	ANA'S THEME	1:32
06	ROCK ME BABY "RADIO MIX"	2:29
07	BCP H.Q.	1:07
08	RAILROAD	2:42
09	MONKEYS! ON THE STAGE	2:53
10	L'AMOUR IMPOSSIBLE	1:06
11	PILLOW TALK "RADIO MIX"	5:07
12	SALTY CATFISH "RADIO MIX"	3:37
13	JEHUTY-VIVID TRANSPARENCY "RADIO EDIT"	2:27
14	LAVENDER "RADIO EDIT"	3:58
15	BACKYARD BLUES	5:13
16	NO, NO, NO!	1:15
17	SWEET HOME	0:54
18	LEO! LEO!	2:07
19	SURFING GUITAR "RADIO MIX"	3:09
20	SAILOR "RADIO MIX"	3:32
21	RESURRECTION	1:44
22	THEME FROM "NEWS ORDER"	0:53
23	GOOD DAY	3:12
24	PAST YEAR AT SUNSET BEACH	2:08
25	DEAR MY FRIEND	1:07
26	END OF THE DARK	2:08
27	THE ESSENCE OF VINCE	1:52
28	おいしいツ－ハン生活	4:16
29	いのりの呗	5:26

Disc II		
01	第 01 话　极秘工场【FIRST　SEASON】	3:35
02	第 02 话　欠陷商品	2:49
03	第 03 话　返品不可	3:17
04	第 04 话　天地无用	4:56
05	第 05 话　研究成果【SECOND　SEASON】	4:29
06	第 06 话　取扱注意	2:55
07	第 07 话　体验报告	4:47
08	第 08 话　限定一名【THIRD　SEASON】	7:54
09	第 09 话　夸大广告	11:10
10	第 10 话　分割支拂	4:42
11	第 11 话　业界骚然	4:18
12	第 12 话　目玉商品	6:45
13	最终话　最终决算	13:23

专辑介绍

配音：

アイデアスパイ　ツ－・ハン：Hideo Kojima（小岛秀夫）
ナイス・プライス：Sotaro Toshima（户岛壮太郎）
今すぐ・**コ－ル**：Yumi Kikuchi（菊地由美）
J・E・A 干部 A：Zhou Yang（村田周阳）
J・E・A 干部 B：Kikuko Inoue（井上喜久子）
J・E・A 干部 C：Jun Fukuyama（福山润）
ギジンさん：Ryan Paton（**ライアン・ペ－トン**）
头金・**ゼロ**：Akio Otsuka ）大家明夫
ナレ－ション：Hideyuki Tanaka（田中秀幸）

这张专辑收录了《Hidechan! Radio》使用的背景音乐，还有《潜龙谍影 4》由井上喜久子和菊地由美演唱的两首歌曲。

背景音乐基本都是使用了《Acid2》《食蛇者》《宇宙骑警》《终极地带》这四作的音乐。日比野则彦也为电台谱了很多风格轻快的新曲和一些旧曲目混音版本。

至于《点子间谍 2.5》这部广播剧，则是《幽灵通天塔》游戏通关后，看完字幕表后会发现的一个彩蛋。如果玩家用 CODEC 呼叫 140.07，便可以在每个关卡听到《点子间谍 2.5》的故事连载。这张专辑就是把这个故事广播剧化。

《点子间谍 2.5》是一个风格搞笑又和“《潜龙谍影》系列”基本无关的故事，主角 Two-Han 的配音正是小岛自己。

专辑介绍

在《潜龙谍影 4》游戏中使用 iPod 播放，桑尼和“美女与野兽”部队的四位成员会跟着曲子一起跳舞。

Metal Gear 20th Anniversary: Metal Gear Music Collection

产品编号：GFCA-53
发售日期：2007 年 7 月 18 日
贩卖价格：2940 日元
类型：Original Soundtrack. Arrangement
发行商：**コナミデジタルエンタテインメント**
作曲：Norihiko Hibino（日比野则彦）、Tappy【岩濑立飞（Tappi Iwase）】、Harry Gregson-Williams、Rika Muranaka（村中りか）、Mutsuhiko Izumi（泉陆奥彦）、Akihiro Honda（本田晃弘）
编曲：Norihiko Hibino（日比野则彦）、Takahide Ayuzawa（鲇泽贵秀）、Shinya Kiyozuka（清冢信也）、Mutsuhiko Izumi（泉陆奥彦）



曲目

Disc I		
01	Metal Gear 20 Years History –Past, Present, Future–	14:26
02	Snake Eater	2:57
03	Virtuous Mission	6:06
04	Yell "Dead Cell" (VR remix)	2:27
05	Who Am I Really? –Memories of Hal– Reminiscence	8:01
06	Metal Gear Solid Main Theme – The World Needs Only One Big Boss!	5:47
07	Can't Say Goodbye To Yesterday	7:37
08	Zanzibar Breeze	5:37
09	Calling To The Night	3:17
10	The Best Is Yet To Come	5:53
11	Calling To The Night (Piano Ver.)	2:48

专辑介绍

这张是系列 20 周年发售的纪念专辑。收录《Metal Gear》初代到《掌上行动》的所有代表性曲目。专辑主要编曲还是日比野则彦。加上鲇泽贵秀 & 清冢信也 & 泉陆奥彦三位作曲人用心挑选并重新编排了这些曲子。又使用交响乐团把这个始于 MSX 时代系列的音乐重新演义了一遍，让这些曲子焕然一新。在此基础上又加入了系列的主题曲。让这张专辑内容更加丰满。



《Yell "Dead Cell" (VR remix)》之前实体白色限定版本里也有收录。不过《Calling To The Night》的钢琴版只有这张专辑里有。



部分经典曲目的点评

Metal Gear 20 Years History ~ Past Present Future

作为 20 周年纪念专辑的首曲，日比野则彦和鲇泽贵秀将自 1987 年初代至 2006 年《潜龙谍影 掌上行动》中的经典曲目混合重新编曲后录制了这首管弦乐版的《潜龙谍影 20 年历史——过去、现在、未来》。

全曲从气势恢宏的铜管齐奏中进入 1987 年首作主题音乐《Theme of Tara》的旋律，整齐划一的提琴断奏如同重兵把守的“世外天堂”要塞中凝重的气氛。随着斯内克一点点深入敌后，突然一阵鼓点管乐四起，弦乐加急，在《(!) Red Alert》深陷重重包围的紧张情绪中，铜管和弦乐交替奏出上行的激昂旋律，斯内克勇不可当突出重围。然而一波未平一波又起，来到桑给巴尔国的斯内克再遇《金属齿轮》，来自 1990 年《金属齿轮 2 索利德·斯内克》的《Level3 Warning》选段响起，短促的铜管三连音如同敌人头上惊现的感叹号，而小号弹舌连奏则是敌人拉响的的警报。情势所迫，斯内克不得不潜身于阴影之后，伴着《Level1 Warning》的旋律小心翼翼地穿过敌人的警戒。

当警戒渐渐平息，随着一阵激昂上行的弦乐响起，时间来到 1998 年《潜龙谍影》首作，斯内克穿过阿拉斯加的冰海，在低音提琴部沉重的背景节奏中进入影子摩西岛寒冷的极地岩洞《Cavern》。突然间军鼓急切，弦乐断奏响起，旋律从凝重再次转为紧张，索利德・斯内克不得不与自己宿命纠缠的兄弟以及对手利奎德交手。突强的铜管音和弦乐断奏交错，如同这对大首领的孪生克隆体棋逢对手难分高下。就在倏忽间交缠的旋律再次一转来到 2001 年《潜龙谍影 2 自由之子》，曼哈顿湾的油轮上，索利德和利奎德再次相遇，依旧是管弦交错，然而相比上一次的势均力敌，这一次索利德已不是驾驶着“海魔鬼”的利奎德的对手，扣人心弦的紧张旋律随着油轮的沉默戛然而止，留下了斯内克生死未卜的无尽悬念。

时间在此时前进到 04 年《潜龙谍影 3 食蛇者》，故事却随着充满爵士风的拨弦回溯至六十年代苏联的丛林中，在军鼓细密的鼓点声中，铜管部雄壮的齐声响起如战争的号角，冷战的美苏两方陷入了战争一触即发的危机中，裸蛇不得不在《On the Ground – Battle in the Jungle》的旋律中与自己的恩师引领者和传奇的眼镜蛇小队展开残酷的厮杀。完成任务摧毁“峡谷虎”的斯内克最终敌人的围追堵截中，穿过丛林沼泽，终于在《Escape Through the Woods》紧张的提琴齐奏中逃出生天。继承了“Boss”称号的裸蛇，在 06 年《掌上行动》一作中被卷入 FOX 小队叛变事件，悠扬的小号主旋律接着小提琴齐奏引出了另一个悲情反派基恩（Gene），旋律随着斯内克一路披荆斩棘，到战胜基恩率领的“军人天堂”，层层递进从凝重的弦乐部一点点引入铜管，然后随着大首领继承了基恩的资源和理念，最终升华，在上行的尾声中为全曲画上句号。

Who Am I Really? -Memories of Hal- Reminiscence

混合了三段在二代里出现过的旋律编成的新曲。比原曲渲染得更忧郁，配合音乐出现背后的故事，不禁让人黯然心伤。

Metal Gear Solid Main Theme – The World Needs Only One Big Boss!

这段旋律融合了三代主旋律和二代索利达斯第一次在“巨壳”的 1-2 连接桥现身时的背景音乐。

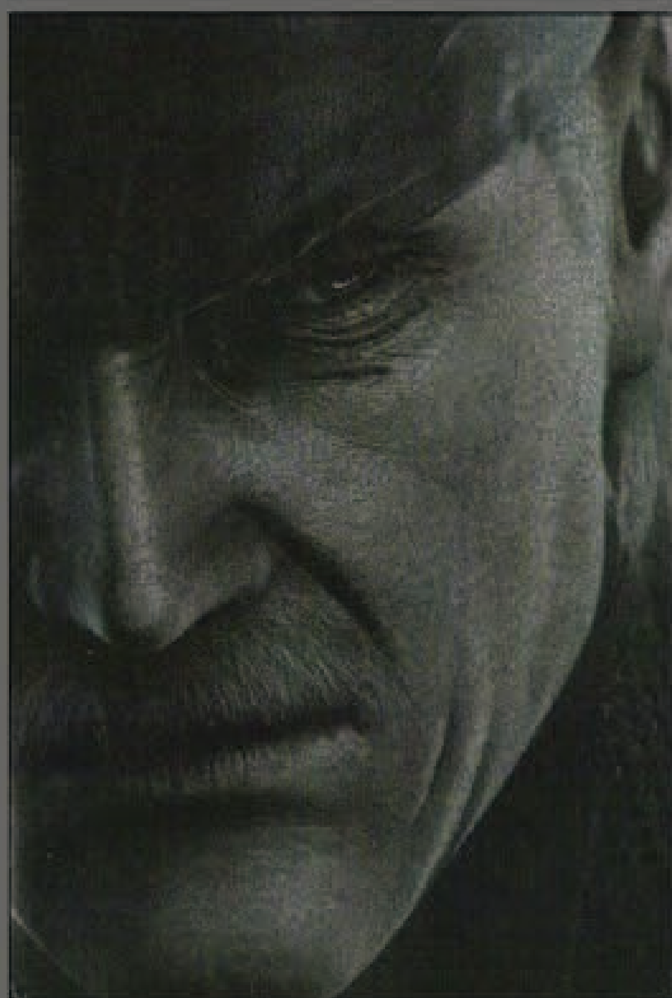
Zanzibar Breeze

由泉陆奥彦、鲇泽贵秀重新编曲的《金属齿轮 2》景点曲目。使用了重金属音乐加管弦乐的方式来演奏了这段乐曲，给人一种时空交错的感觉。

花絮

Zanzibar Breeze 的电吉它演奏就是泉陆奥彦亲力亲为。专辑小册子也证明这首曲子的真正作曲也是他本人。

Metal Gear Solid 4 Guns Of The Patriots Original Soundtrack



产品编号：GFCA-98~9
发售日期：2008 年 5 月 28 日
贩卖价格：3045 日元
类型：Original Soundtrack
发行商：株式会社コナミデジタルエンタテインメント
作　曲：Harry Gregson-Williams、Nobuko Toda（户田信子）、Shuichi Kobori（小堀修一）、Kazuma Jinnouchi、Kazuma Jinnouchi（阵内一真）、Yoshitaka Suzuki（铃木克崇）、Takahiro Izutani（イズタニタカヒロ）、Akihiro Honda（本田晃弘）、Ennio Morricone、Sota Fujimori（藤森崇多）、Norihiko Hibino（日比野则彦）
编曲：Harry Gregson-Williams、Nobuko Toda（户田信子）、Yoshitaka Suzuki（铃木克崇）、Takahiro Izutani（イズタニタカヒロ）

曲目

Disc I		
01	Old Snake	3:52
02	Love Theme	7:07
03	Gekko	2:53
04	Haven Troopers	3:40
05	BB Corps	3:43
06	Drebin 893	3:29
07	Vista Mansion	1:32
08	Laughing Octopus	2:19
09	Breakthrough	3:09
10	Endless Pain	2:46
11	White Blood	2:49
12	Call Me Hal	3:01
13	Midnight Shadow	2:58
14	Paradise Lost	4:13
15	Great Escape	2:14
16	Desperate Chase	2:57
17	Raging Raven	2:34
18	Confrontation	3:10
19	Mobs Alive	3:24
20	Violent Ceasefire	2:08



部分经典曲目的点评

Metal Gear 20 Years History ~ Past Present Future

作为 20 周年纪念专辑的首曲，日比野则彦和鮎泽贵秀将自 1987 年初代至 2006 年《潜龙谍影 掌上行动》中的经典曲目混合重新编曲后录制了这首管弦乐版的《潜龙谍影 20 年历史——过去、现在、未来》。

全曲从气势恢宏的铜管齐奏中进入 1987 年首作主题音乐《Theme of Tara》的旋律，整齐划一的提琴断奏如同重兵把守的“世外天堂”要塞中凝重的气氛。随着斯内克一点点深入敌后，突然一阵鼓点管乐四起，弦乐加急，在《(!) Red Alert》深陷重重包围的紧张情绪中，铜管和弦乐交替奏出上行的激昂旋律，斯内克勇不可当突出重围。然而一波未平一波又起，来到桑给巴尔国的斯内克再遇《金属齿轮》，来自 1990 年《金属齿轮 2 索利德·斯内克》的《Level3 Warning》选段响起，短促的铜管三连音如同敌人头上惊现的感叹号，而小号弹舌连奏则是敌人拉响的的警报。情势所迫，斯内克不得不潜身于阴影之后，伴着《Level1 Warning》的旋律小心翼翼地穿过敌人的警戒。

当警戒渐渐平息，随着一阵激昂上行的弦乐响起，时间来到 1998 年《潜龙谍影》首作，斯内克穿过阿拉斯加的冰海，在低音提琴部沉重的背景节奏中进入影子摩西岛寒冷的极地岩洞《Cavern》。突然间军鼓急切，弦乐断奏响起，旋律从凝重再次转为紧张，索利德·斯内克不得不与自己宿命纠缠的兄弟以及对手利奎德交手。突强的铜管音和弦乐断奏交错，如同这对大首领的孪生克隆体棋逢对手难分高下。就在倏忽间交缠的旋律再次一转来到 2001 年《潜龙谍影 2 自由之子》，曼哈顿湾的油轮上，索利德和利奎德再次相遇，依旧是管弦交错，然而相比上一次的势均力敌，这一次索利德已不是驾驶着“海魔鬼”的利奎德的对手，扣人心弦的紧张旋律随着油轮的沉默戛然而止，留下了斯内克生死未卜的无尽悬念。

时间在此时前进到 04 年《潜龙谍影 3 食蛇者》，故事却随着充满爵士风的拨弦回溯至六十年代苏联的丛林中，在军鼓细密的鼓点声中，铜管部雄壮的齐声响起如战争的号角，冷战的美苏两方陷入了战争一触即发的危机中，裸蛇不得不在《On the Ground – Battle in the Jungle》的旋律中与自己的恩师引领者和传奇的眼镜蛇小队展开残酷的厮杀。完成任务摧毁“峡谷虎”的斯内克最终敌人的围追堵截中，穿过丛林沼泽，终于在《Escape Through the Woods》紧张的提琴齐奏中逃出生天。继承了“Boss”称号的裸蛇，在 06 年《掌上行动》一作中被卷入 FOX 小队叛变事件，悠扬的小号主旋律接着小提琴齐奏引出了另一个悲情反派基恩（Gene），旋律随着斯内克一路披荆斩棘，到战胜基恩率领的“军人天堂”，层层递进从凝重的弦乐部一点点引入铜管，然后随着大首领继承了基恩的资源和理念，最终升华，在上行的尾声中为全曲画上句号。

Who Am I Really? -Memories of Hal- Reminiscence

混合了三段在二代里出现过的旋律编成的新曲。比原曲渲染得更忧郁，配合音乐出现背后的故事，不禁让人黯然心伤。

Metal Gear Solid Main Theme – The World Needs Only One Big Boss!

这段旋律融合了三代主旋律和二代索利达斯第一次在“巨壳”的 1–2 连接桥现身时的背景音乐。

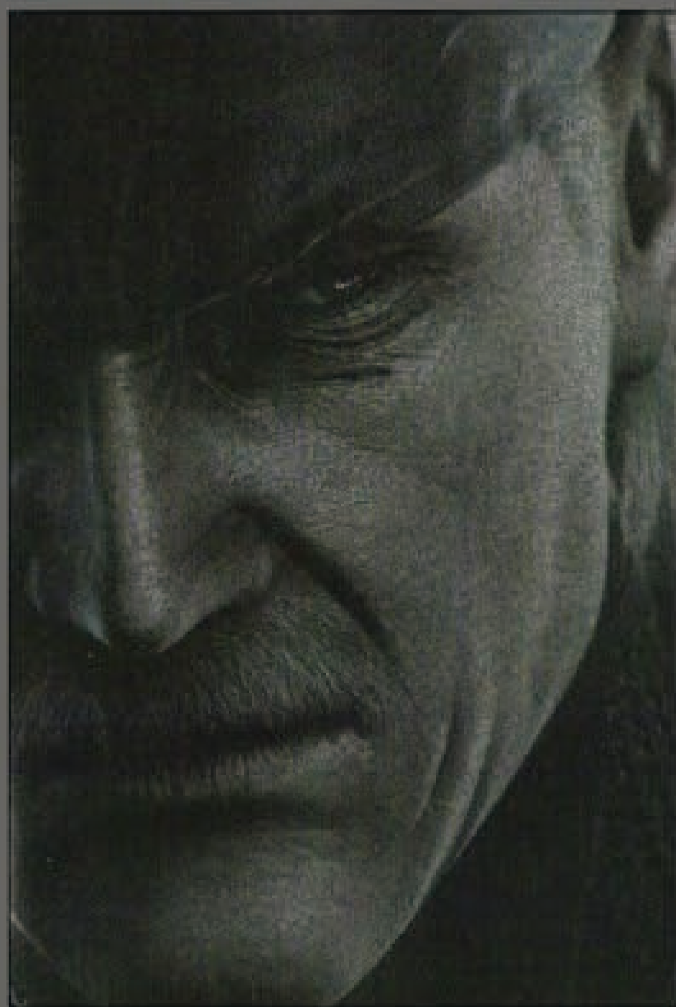
Zanzibar Breeze

由泉陆奥彦、鮎泽贵秀重新编曲的《金属齿轮 2》景点曲目。使用了重金属音乐加管弦乐的方式来演奏了这段乐曲，给人一种时空交错的感觉。

花絮

Zanzibar Breeze 的电吉它演奏就是泉陆奥彦亲力亲为。专辑小册子也证明这首曲子的真正作曲也是他本人。

Metal Gear Solid 4 Guns Of The Patriots Original Soundtrack



产品编号：GFCA-98~9

发售日期：2008 年 5 月 28 日

贩卖价格：3045 日元

类型：Original Soundtrack

发行商：株式会社コナミデジタルエンタテインメント

作　曲：Harry Gregson-Williams、Nobuko Toda（户田信子）、Shuichi Kobori（小堀修一）、Kazuma Jinnouchi、Kazuma Jinnouchi（阵内一真）、Yoshitaka Suzuki（铃木克崇）、Takahiro Izutani（イズタニタカヒロ）、Akihiro Honda（本田晃弘）、Ennio Morricone、Sota Fujimori（藤森崇多）、Norihiko Hibino（日比野则彦）

编曲：Harry Gregson-Williams、Nobuko Toda（户田信子）、Yoshitaka Suzuki（铃木克崇）、Takahiro Izutani（イズタニタカヒロ）

曲目

Disc I		
01	Old Snake	3:52
02	Love Theme	7:07
03	Gekko	2:53
04	Haven Troopers	3:40
05	BB Corps	3:43
06	Drebin 893	3:29
07	Vista Mansion	1:32
08	Laughing Octopus	2:19
09	Breakthrough	3:09
10	Endless Pain	2:46
11	White Blood	2:49
12	Call Me Hal	3:01
13	Midnight Shadow	2:58
14	Paradise Lost	4:13
15	Great Escape	2:14
16	Desperate Chase	2:57
17	Raging Raven	2:34
18	Confrontation	3:10
19	Mobs Alive	3:24
20	Violent Ceasefire	2:08

Disc II

01	Next-Gen Control	4:40
02	Crying Wolf	2:10
03	One More Reboot	1:41
04	Sin	1:44
05	Atonement	4:48
06	Infinite Loop	3:35
07	Everything Ends	2:30
08	At Dawn	3:30
09	Screaming Mantis	2:38
10	Guns of the Patriots	4:05
11	No Place To Hide	2:36
12	Sorrow	3:50
13	Full Circle	1:38
14	Everything Begins	4:25
15	Father & Son	2:29
16	Metal Gear Saga	4:19
17	HERE'S TO YOU from the film "Sacco e Vanzetti"	5:48
18	War Zone	1:28
19	A Rebellion Rests	2:44
20	The Hunter	2:05
21	The Hunted	2:00
22	Forced Hand	2:08
23	Under Curfew	1:49
24	Unmanned Army	1:28
25	Cold Memories	1:35
26	For Liberty	1:58
27	Surrounded	1:59

专辑介绍

这张专辑是四代的官方原声集，基本沿用了前几作的配乐班底。有老一辈的日比野则彦、哈利・格里格森－威廉姆斯，也有户田信子、阵内一真、本田晃弘这样的新鲜血液。

游戏主题让这作的音乐风格气势表现得更悲壮沧桑。四代的音乐风格比起前几作更多元化一些。在配合大段的剧情过场时，音乐在气氛烘托上达到了完美，给人留下不少深刻的印象。只不过比起前三作那种充满个性的作曲风格，总会让玩家感觉少了什么。

部分经典曲目的点评

Old Snake

由于抄袭风波，延续系列三代正传作品的主旋律被弃用，于是哈利・格里格森－威廉姆斯为系列第四部正传作品重新撰写了这首主题曲。

开场妖异的电子音如同倾颓的战场废墟上吹过的热风，传来的几声啸叫意味着私人军企之间的战斗还在不远处进行着。沉重而缓慢的低音脚步声中，象征斯内克主题的旋律吉他响起，苍凉而深重的拨弦，如同他身上此时背负的沉重宿命，以及提前衰老的身躯的重重负担。随着电音贝斯的引导，旋律转入以管乐演奏斯内克主题变奏的雄壮战斗部分，弦乐的短连音与左右声道跳跃的电子节奏将战斗的紧张节奏进一步推上顶峰。紧接着一长段节奏段落，快速的鼓点映衬着缓慢的低音脚步声一步步挣扎前进，斯内克老迈的身躯已难在承受如此激烈的战斗冲击。脚步声被渐渐淹没，然而圆号独奏的斯内克旋律却如同斯内克顽强的意志力再一次挣扎着突破了敌人的阻截，将旋律引向第二个高潮。当硝烟散去，旋律吉他再次奏响，如同呼应开端一般为故事画上句号。

Call Me Hal

这是一首极为浪漫悦耳的旋律，在众多激昂和忧伤的曲目中尤其独树一帜。随着内奥米博士温柔的凝视，弦乐缓缓响起，穿插的竖琴声如同奥塔肯被拨动的心弦。突然响起的铃声打断浪漫的场面，轻柔的钢琴断奏、吉他拨弦、欲扬又止的弦乐反复交错，如同两人之间此时暧昧而又羞涩尴尬的情绪。旋律随着弦乐一点点加强再次上升，两人间的情愫一点点累积，在直升机前再次心意交回。然而羞涩的哈尔再次尴尬退缩，旋律也又回到轻柔的吉他拨弦，他拉上机舱门长舒一口气，试图让自己平静下来，但是弦乐却不再抑制地上行渐响，内奥米博士打开舱门，将他拉进机舱，两人的感情终于真诚相对，旋律也再次达到顶峰。最终乐声渐渐淡去，“游牧民”上一夜好梦。

Father & Son

在一片“伯利恒之星”盛开的墓园中，斯内克和大首领，这对宿命的父子再一次相遇。长笛和双簧管首先回忆般引出了这首曲子的主旋律，大首领，这个曾经的传奇，如同昨日的记忆却又真真切切地出现在斯内克眼前。紧随着苍凉的吉他独奏在弦乐映衬下重复主旋律，斯内克这个大首领的克隆体，在此时也几近走到了他人生的末尾。在军鼓声中小号独奏的主旋律第三次响起，他们是“父子”，也曾是“师徒”和决死的对手，同样戎马倥偬一生，又再次在这个回环开始的地方相遇。弦乐齐奏这时将主旋律第四次奏响引向高潮，让这对“父与子”再会成为斯内克家族宿命的完结。最终孤独的吉他演奏轮回般再次响起，索利德・斯内克，将成为这个家族最后的一员，将这个名字带向句点。

花絮

这张专辑初版发售使用的是 DVD 盒包装，而不是之后的 CD 包装盒。因为使用了小岛组历代作品的音乐资源，四代的背景音乐数量可谓系列之最。比如重回影子摩西时使用了初代音乐，对战山猫使用的是历代主题曲和主题歌。

《Love Theme》的作词者正是制作人小岛秀夫本人，而实际演唱歌词是希伯来语所写。

《Here's To You》这首歌的原曲出自《死刑台的旋律（Sacco And Vanzetti）》这部电影。由配乐大师埃尼奥・莫里康尼（Ennio Morricone）作曲，琼・贝兹（Joan Baez）作词演唱。在这张专辑中由莉丝贝斯・斯科特（Lisbeth Scott）翻唱。之后的《原爆点》则是直接采用了原曲版本。

哈利在本作依旧也同工作室的同事合作。有一直参与的贾斯丁・博耐特和前作的托比・朱，还有这次新加入的大卫・巴克利（David Buckley）。

Heavens Divide / Love Deterrence

产品编号：GFCA-216
发售日期：2010 年 4 月 7 日
发行方式：1575 日元
类型：Original Soundtrack. Vocal
发行商：株式会社コナミデジタルエンタテインメント
作曲：Akihiro Honda（本田晃弘）
编曲：Akihiro Honda（本田晃弘）、Sosaku Sasaki（佐々木聡作）

曲目

Disc I

01	HEAVENS DIVIDE	5:14
02	恋の抑止力	4:57
03	HEAVENS DIVIDE (instrumental)	5:14
04	恋の抑止力 (instrumental)	4:57
05	HEAVENS DIVIDE (Short ver.)	3:37
06	恋の抑止力 (PAZ special ver.)	4:57
07	恋の抑止力 (guy's karaoke ver.)	4:56



专辑介绍

这张专辑是《和平行者》的单曲集，收录了这作的两首主题曲和伴奏。还有《Heavens Divide》在游戏中使用的版本，以及两首《Love Deterrence》的编曲版本。《Heavens Divide》这首由本田晃弘作曲的这首曲子，第一次出现是在 2009 年 E3 展预告片。在游戏第 4 章的突入作战中，配合 Donna Burke 嘹亮的嗓音，让人印象深刻。《Love Deterrence》这首曲子并不是适合“《潜龙谍影》系列”的主题与风格。出现这首曲子也和《和平行者》这作的市场定位有关，毕竟主要面向的是日本市场。不过结合日记磁带的内容，和帕兹这个角色的故事背景来看。采用这首曲子也是情理之中。

花絮

这张专辑内封面下的帕兹其实只穿了一件内衣，外面的衣服只是单独的一张剪纸。

唐娜・伯克（Donna Burke）很早就在日本发展，曾为多部动画和游戏作曲并演唱过歌曲，如《心跳回忆》、《灰羽联盟》等作品。

《Love Deterrence》在《原爆点》中也有出现，不过这次的旋律显得格外悲伤。

Metal Gear Solid Peace Walker Original Soundtrack

产品编号：GFCA-215
发售日期：2010 年 04 月 14 日
贩卖价格：2940 日元
类型：Original Soundtrack. Vocal
发行商：株式会社コナミデジタルエンタテインメント
作曲：Akihiro Honda（本田晃弘）、Nobuko Toda（户田信子）、Kazuma Jinnouchi（阵内一真）、Jeremy Soule、Norihiko Hibino（日比野则彦）、Yoshitaka Suzuki（铃木克崇）、Todd Haberman、Takahiro Izutani（イズタニ タカヒロ）



曲目

Disc I

No.	Title	Time
01	METAL GEAR SOLID PEACE WALKER Main Theme	2:56
02	HEAVENS DIVIDE	5:14
03	Rain of Bane	1:25
04	Marshland	1:41
05	Clients	2:11
06	Heavy Arms	2:03
07	The Spear	1:36
08	Fearless	1:14
09	Tank Corps	2:18
10	Little Brother	5:03
11	Highland	1:38
12	Cold Principle	3:23
13	PUPA	1:34
14	Hide-out	2:31
15	Air Strike	2:33
16	Entry Gate	2:26
17	CHRYSALIS	2:24
18	COCOON	2:12
19	Mother Base	1:39
20	Dead Ahead	2:09
21	Facility	0:47
22	Take Down	1:54
23	Boot Sequence	1:51
24	Peace Walker	3:00
25	Outer Heaven	4:59
26	Uninterrupted Signal	1:58
27	Zero Allies!	4:35
28	恋の抑止力	4:56

专辑介绍

这张专辑是《和平行者》的官方原声集，基本延续了《掌上行动》的作曲阵容。本作的主要作曲是由本田晃弘、户田信子和阵内一真三人负责。这次新加入杰里米・索尔（Jeremy Soule）和陶德・哈伯曼（Todd Haberman）。其中杰里米曾为“《激战（Guild Wars）》系列”配乐。整张专辑的风格比较之前的作品更为硬朗，虽然优秀但并不能给人留下更深刻的印象，十分可惜。

专辑同样发售了编号为 KDE-CDS-MGSPW 的欧版专辑，两张专辑内容一样只是没有使用同样的封面包装印刷和手册。

部分经典曲目的点评

Metal Gear Solid Peace Walker Main Theme

这首曲子最早出现在 2009 年 E3 展会的《和平行者》游戏预告中，其中的两个主题还在之后的《幻痛》游戏中被再次使用。

空灵的开场把玩家带到了哥斯达黎加中美洲的雨林中，空气中云雾飘渺，远远能听到飞过的鸟类的嘶鸣。突然大提琴齐奏响起，十六分音符快速行进，管乐吹起战斗的旋律，军队闯入这片不设防的净土，士兵夷平耕地、坦克推倒树木、战机惊走飞禽，局势不断紧张。这时旋律一转，大提琴与小提琴轮流蓄势待发的短弓齐奏，弦乐部在激越的鼓点里层层上行。当渐强的弦乐即将到达顶峰时旋律突然凝结，小提琴部快速的不协调滑音将空气中的紧张推向极点，管乐随之突强奏出雄壮的大首领的主旋律，英雄般的主题摧枯拉朽，所向披靡，紧接着弦乐接过旋律将感情进一步推升，然后猛然在顶点骤然停止，在呼应之前的短弓齐奏中结束。

Metal Gear Solid Peace Walker Blues Of Peace And Kazuhira

产品编号：GFCA-239
发售日期：2010 年 9 月 22 日
贩卖价格：2940 日元
类型：Original Soundtrack、Vocal、Drama
发行商：株式会社コナミデジタルエンタテインメント
作曲：Akihiro Honda（本田晃弘）、Kazuma Jinnouchi（阵内一真）、Ryudo Uzaki（宇崎龙童）、Masaru Sato（佐藤胜）
编曲：Akihiro Honda（本田晃弘）、Kazuma Jinnouchi（阵内一真）



曲目

Disc I		
01	SNAKE & KAZ – 出会い – chapter 1	6:03
02	SNAKE & KAZ – 出会い – chapter 2	8:55
03	SNAKE & KAZ – 出会い – chapter 3	7:08
04	SNAKE & KAZ – 出会い – chapter 4	8:26
05	SNAKE & KAZ – 出会い – chapter 5	6:06
06	SNAKE & KAZ –ENTRY GATE–	1:40
07	港のヨ – コ・ヨコハマ・ヨコスカ	4:21
08	SNAKE & KAZ – ラブダンボ – ル –	1:25
09	Under Attack! (original soundtrack)	1:17
10	SNAKE & KAZ – サウナ –	11:22
11	METAL GEAR SOLID PEACE WALKER Main Theme – 战　友 ver.– (original soundtrack)	1:09
12	SNAKE & KAZ – 最强合体兵器 –	3:49
13	METAL GEAR SOLID PEACE WALKER Main Theme – カズラジ。 ver.– (original soundtrack)	1:20
14	Gear REX (original soundtrack)	1:36
15	SNAKE & KAZ –MISSION COMPLETE–	1:50
16	昭和ブル – ス	4:10
17	カズラジ。 OUTER OPS「ボスラジ。」	5:28

专辑介绍

这张专辑是《和平行者》的广播剧。除广播剧外还收录了两首由两位主角翻唱歌曲，以及一些游戏中使用的歌曲。

专辑收录了在《和平行者》本篇开始前两人相遇的故事。还有一些比较恶搞的故事。比如 Love Box 和 Sauna 篇，补充了本篇的很多故事。是一张非常粉丝向的专辑。

花絮

除去新川洋司为广播剧的小册子画的插图。桑拿篇在小册子里也有用艺术形式的插画来描绘。

港のヨ – コ・ヨコハマ・ヨコスカ & 昭和**ブル – ス**这两首歌，其实都有原曲，配合小册子里的海报，颇具时代感。有兴趣的朋友可以找来听一下。

《相遇篇》在《潜龙谍影 V 原爆点》的磁带中也有收录。

Metal Gear Solid The Original Trilogy -Vocal Tracks-

产品编号：KJP-0003
发售日期：2011 年 11 月 23 日
发行方式：9980 日元【限定版内附特典】
类型：Vocal
发行商：株式会社コナミデジタルエンタテインメント
作曲：Rika Muranaka（村中りか）、Norihiko Hibino（日比野则彦）、Starsailor【James Walsh、James Stelfox、Ben Byrne、Barry Westhead】



曲目

Disc I		
01	The Best Is Yet To Come	5:50
02	Can't Say Goodbye To Yesterday	7:53
03	Snake Eater	2:58
04	Don't Be Afraid	5:51
05	Way To Fall	4:35
06	The Best Is Yet To Come (Original Karaoke)	5:45
07	Can't Say Goodbye To Yesterday (Original Karaoke)	7:52
08	Snake Eater (Original Karaoke)	2:56

专辑介绍

这张专辑是《潜龙谍影 HD》限定版附带的专辑，除了收录《潜龙谍影》三部曲所有的演唱歌曲之外，还第一次收录了这三作主题曲的卡拉 OK 伴唱，也是这张专辑惟一的亮点。





Metal Gear Solid Peace Walker Vocal Tracks + Unreleased Instrumentals

产品编号：KJP-0002
发售日期：2011 年 11 月 10 日
贩卖价格：发行方式：9980 日元【限定版内附特典】
类型：Vocal. Prototype/Unused
发行商：株式会社コナミデジタルエンタテインメント
作曲：Akihiro Honda（本田晃弘）、Kazuma Jinnouchi（阵内一真）、Nobuko Toda（户田信子）、Ryudo Uzaki（宇崎龙童）、Masaru Sato（佐藤胜）
编曲：Akihiro Honda（本田晃弘）、Kazuma Jinnouchi（阵内一真）、Nobuko Toda（户田信子）、Sosaku Sasaki（佐々木聡作）





曲目

Disc I

01	HEAVENS DIVIDE	5:14
02	恋の抑止力	4:58
03	昭和ブル－ス	4:06
04	港のヨ－コ・ヨコハマ・ヨコスカ	4:24
05	Prologue	1:05
06	Suicide Over Betrayal	2:32
07	Reflections	2:04
08	I've Been Waiting, Snake	2:18
09	Venceremos!	2:36
10	V for Victory	2:36
11	Hasta la Victoria Siempre!	3:49
12	Basilisco	1:52
13	Zadornov	2:14
14	Love is Blind, After All	1:30

专辑介绍

这张是《和平行者》限定版附带的专辑，收录了原声集和广播剧里的歌曲，并且收录了上一张官方专辑没有的曲目，主要作曲者是阵内一真。

整张专辑的完成度很高，《Prologue》、《Reflections》的悲伤，到《Love is Blind》、《After All》的抒情；中间还有《I've Been Waiting, Snake》隐含杀气的幽静；《V for Victory》的紧张激烈，让人意犹未尽。

花絮

这张专辑使用了与游戏官方小说一样的封面。阵内一真和户田信子为这张专辑配乐后就离开了 Konami，加入了 343 工作室。

Metal Gear 25th Anniversary ~ Metal Gear Music Collection

产品编号：GFCA-53
发售日期：2007 年 7 月 18 日
贩卖价格：3150 日元
类型：Arrangement. Vocal
发行商：株式会社コナミデジタルエンタテインメント
作曲：Harry Gregson-Williams、Nobuko Toda（户田信子）、Akihiro Honda（本田晃弘）、Kazuma Jinnouchi（阵内一真）、GEM Impact【Norihiko Hibino（日比野则彦）、Takahiro Izutani（イズタニタカヒロ）Yoshitaka Suzuki（铃木克崇）、Takahide Ayuzawa（鲇泽贵秀）】、Ennio Morricone
编曲：Harry Gregson-Williams、Nobuko Toda（户田信子）、Akihiro Honda（本田晃弘）、Kazuma Jinnouchi（阵内一真）、Norihiko Hibino（日比野则彦）、Nima Fakhrara



曲目

Disc I

01	OVERTURE ~ METAL GEAR SAGA	5:15
02	LOVE THEME –25th Anniversary Ver.–	7:03
03	METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS MEDLEY	10:25
04	HERE' S TO YOU	5:48
05	GEM IMPACT TRACKS	8:55
06	METAL GEAR ONLINE TRIBUTE MEDLEY	7:21
07	METAL GEAR SOLID PEACE WALKER MEDLEY	9:40
08	HEAVENS DIVIDE	5:13
09	ALERTS AND CAUTIONS	9:56

专辑介绍

这张是 2012 年出版的系列 25 周年纪念 CD。专辑收录了《潜龙谍影 4》《潜龙谍影在线》和《和平行者》的音乐，作为两作的主旋律串烧。演奏方面则有请到捷克布拉格市爱乐乐团来重新演绎。

可惜的是曲子的内容基本没有什么改变，所以相比 20 周年纪念专辑，这张稍显诚意不足。不过比较意外的是这张专辑收录了本田晃弘为 MGO2 写的背景音乐。

部分经典曲目的介绍

Overture - Metal Gear Saga

相似于 20 周年纪念专辑，25 周年纪念 CD 也以一首混编作为序曲。

圆号在沉重而缓慢的节奏中吹响《Old Snake》主题，随着一段嘹亮的小号引导，整个乐队逐渐切入，旋律从最初的忧伤色彩转为明亮。随即，伴着电子鼓点，弦乐部齐奏引出了哈利为三代创作的系列新主旋律《The World Needs One Big Boss》，取代了陷于抄袭指责的一、二代主旋律。弦乐随着每一次反复逐渐增强，一层层叠加进了铜管和人声，将全曲推上第一次高潮。紧接着器乐偃止，通过心跳一般的节奏音和合成器的音效营造出一种紧张的气氛。随着节奏再一次加快，弦乐重新响起并一直推进，第二次重现主旋律并推向顶峰。这时吉他独奏以一种凄凉的情绪奏响主旋律的第三次重复，小号独奏紧随其后，伴着军鼓的节奏，演绎出一曲爱国者的挽歌，随着管弦部与人声的逐渐加入，将全曲引向尾声。

花絮

这张专辑的小册子内有一页收录了《潜龙谍影》历代金属齿轮的剪影，然而其中并没有《掌上行动》里出现的机体。

Metal Gear Rising Revengeance Vocal Tracks

产品编号：GFCA-331
发售日期：2013 年 2 月 20 日
贩卖价格：2940 日元
类型：Vocal
发行商：株式会社コナミデジタルエンタテインメント
作曲：Jamie Christopherson、Logan Mader、Pete Crossman、James Chapple、David Kelly, Graeme Cornies
编曲：Jamie Christopherson、Logan Mader、Akira Takizawa（泷泽章）、Maniac Agenda、Pete Crossman

KONAMI
METAL GEAR RISING
REVENGEANCE
Vocal Tracks

曲目

Disc I

01	Rules of Nature (Platinum Mix)	2:31
02	The Only Thing I Know For Real (Maniac Agenda Mix)	2:26
03	Dark Skies (Platinum Mix)	2:21
04	I'm My Own Master Now (Platinum Mix)	2:11
05	A Stranger I Remain (Maniac Agenda Mix)	2:26
06	Return to Ashes (Platinum Mix)	2:16
07	The Stains of Time (Maniac Agenda Mix)	2:10
08	Red Sun (Maniac Agenda Mix)	2:14
09	A Soul Can't Be Cut (Platinum Mix)	2:19
10	Collective Consciousness (Maniac Agenda Mix)	2:39
11	It Has To Be This Way (Platinum Mix)	2:56
12	The War Still Rages Within	5:01
13	The Hot Wind Blowing featuring Ferry Corsten (Platinum Mix)	2:19
14	A Soul Can't Be Cut (Platinum Mix – DLC Version)	2:19
15	Dark Skies (Platinum Mix – Low Key Version)	2:17
16	Return to Ashes (Platinum Mix – Low Key Version)	2:15
17	A Soul Can't Be Cut (Platinum Mix – Low Key Version)	2:10
18	Rules of Nature (Platinum Mix – Instrumental)	2:30
19	The Only Thing I Know For Real (Maniac Agenda Mix – Instrumental)	2:26
20	Dark Skies (Platinum Mix – Instrumental)	2:18
21	I'm My Own Master Now (Platinum Mix – Instrumental)	2:11
22	A Stranger I Remain (Maniac Agenda Mix – Instrumental)	2:26
23	Return to Ashes (Platinum Mix – Instrumental)	2:16
24	The Stains of Time (Maniac Agenda Mix – Instrumental)	2:10
25	Red Sun (Maniac Agenda Mix – Instrumental)	2:14
26	A Soul Can't Be Cut (Platinum Mix – Instrumental)	2:19
27	Collective Consciousness (Maniac Agenda Mix – Instrumental)	2:39
28	It Has To Be This Way (Platinum Mix – Instrumental)	2:56
29	The Hot Wind Blowing featuring Ferry Corsten (Platinum Mix – Instrumental)	2:19

专辑介绍

这张专辑是《潜龙谍影崛起 复仇》的歌曲集，除数字版以外，还在北美发行了编号为 SE-3025-2 的版本。

音乐监督由白金工作室自己负责。有别于系列其他作品，这次的音乐全部采用了摇滚和金属音乐。主要作曲是杰米・克里斯托夫森（Jamie Christopherson）。他之前负责过《天堂（Lineage）》、《失落的星球（Lost Planet）》等作品的配乐工作。尽管这种配乐方式非常大胆，但这也是最适合白金开发的这款 ACT 外传的配乐方式。具有极强的存在感。

在游戏中，背景音乐会根据战斗阶段而作出改变，战况达到顶点的同时达到高潮。咆哮夹杂着嘶哑的歌声迸发而出，极具感染力，让人热血沸腾。而且难能可贵的是作词方面，三位作词者非常用心的把每个 Boss 的心境表达了出来。

起舞吧！不用再看大段的简报就能明白他们的故事背景，知道他们内心呐喊着什么、为什么和你战斗。

花絮初版为激光打印的全息小册子，并包含了歌词本。这也是日版独有的版本。



Metal Gear Rising Revengeance Original Soundtrack

产品编号：KJP-0015
发售日期：2013 年 2 月 21 日
发行方式：9980 日元【限定版内附特典】
类型：Original Soundtrack
发行商：株式会社コナミデジタルエンタテインメント
作曲：Jamie Christopherson、Konami Kukeiha Club（コナミ矩形波俱乐部）
编曲：Jamie Christopherson



曲目

Disc I

01	Revenge with a Vengeance	1:46
02	Virtual Reality	2:11
03	Virtual Reality (Low Key Version)	2:07
04	Ambushed	2:44
05	Ambushed (Low Key Version)	2:33
06	Chasing The Wind	2:06
07	Black Sea	2:41
08	Dark Skies (Instrumental Version)	2:15
09	Rising Action 1	1:54
10	Domestic Scars	2:31
11	Hideout	2:10
12	Underground	2:08
13	Underground (Low Key Version)	2:08
14	Dwarf Gekko	2:05
15	City Silhouette	2:05
16	Return to Ashes (Instrumental Version)	2:14
17	The Other Face of the City	2:08
18	Two Sides to the Coin	1:47
19	The Haves	2:07
20	Rising Action 2	2:12
21	Mystical Ninja	2:15
22	Mystical Ninja (Blade Mode)	0:32
23	Mystical Ninja (Low Key Version)	2:12
24	Endurance	3:02
25	Rewired	1:40
26	Rising Action 3	1:40
27	The Truth	2:22
28	A Soul Can't be Cut (Instrumental Version)	2:17
29	Open Frontier	2:09
30	The Mastermind	2:11
31	Might Make Right	2:10
32	Charging	1:39

专辑介绍

这张碟是《崛起》日版限定赠送的专辑。北美限定版【KJP-0015US】同样赠送这张专辑，除去碟面不同和日版送了一张 CD 列表，这两张专辑内容完全一样。

杰米・克里斯托夫森负责了所有曲目的作编曲，相比歌曲集的惊世骇俗。这张原声集主要还是为了烘托气氛。整张专辑还是以电子乐为主，并不能给人留下深刻的印象。

花絮

《Mystical Ninja》这三首电子与和风音乐结合的曲子，原曲其实都出自 Konami 经典名作《大盗五右卫门》。还有就是这次的 CD 曲目表又出现了拼写错误。

Metal Gear Solid V Original Soundtrack

产品编号：GFCA-398~9
发售日期：2015 年 9 月 2 日
发行方式：3348 日元
类型：Original Soundtrack
发行商：株式会社コナミデジタルエンタテインメント
作曲：Ludvig Forssell、Harry Gregson-Williams、Justin Burnett、Daniel James、Akihiro Honda（本田晃弘）、Garbage、Mike Oldfield、Harry Gregson-Williams、David Bowie、Ennio Morricone、
编曲：Ludvig Forssell、Nobuko Toda（户田信子）



曲目

Disc I		
01	The Man Who Sold The World	5:42
02	V Has Come To	3:08
03	You Can Call Me Ishmael	2:03
04	A Burning Escape	9:05
05	Afghanistan's a Big Place	2:16
06	Unforgiving Sands	2:47
07	Kept You Waiting Huh?	3:25
08	Parasites	3:20
09	Allegiance Defined	2:56
10	Exfiltrate the Hotzone	1:30
11	I am Skull Face	3:31
12	Hals's Child Unchained	3:01
13	Introduction To Africa	2:30
14	Encounter on the Plains	1:57
15	A Factory of Death	1:57
16	The Code Talker	4:07
17	Metallic Archaea	2:08
18	OKB Zero	2:10
19	Angering Mantis	7:01
20	Sahelanthropus Dominion	6:19
21	Return	2:57
22	Sins of the Father	4:54

Disc II		
01	Quiet's Theme	2:53
02	Here's to You	3:09
03	Not Your Kind Of People	4:59
04	Nuclear	4:59
05	Ground Zeroes	1:50
06	Camp Omega	1:28
07	Withered Peace	2:22
08	The Girl's Gone	2:44
09	Bloodstained Anthem	1:23
10	She's Rigged	3:01
11	The Fall of Mother Base	3:32
12	Drop Off	1:19
13	Beautiful Mirage – An Unexpected Visitor	4:18
14	On the Trail	2:02
15	Steel Embers	2:03
16	Infected	4:03
17	Battling Armor	5:26
18	Shining Lights, Even in Death	4:03
19	Fortress	2:05
20	Disarmament	1:37
21	Swift Judgement	1:53
22	Darkness Roars	3:31
23	Beautiful Mirage – The Vision Fades	1:52
24	Objective Complete	1:45
25	African Battlecry	2:07
26	Metal Gear Online	3:26
27	A Phantom Pain	3:59
28	Various Jingles	0:53

专辑介绍

这张专辑是最新作《潜龙谍影 V》的原声集，收录了《原爆点》和《幻痛》两作的音乐。

哈利・格里格森－威廉姆斯、本田晃弘、户田信子这些参与过系列以往作品的作曲者只为这作创作了少数配乐。

而新加入的丹尼尔・詹姆斯（Daniel Jame）曾经负责过 MGS 同人电影《博爱主义（慈善事业）》的音乐。另一位贾斯丁・博耐特则主要为电影配乐，在游戏领域他的作品较少，不过他一直在为“《海豹突击队（SOCOM: U.S.）》系列”作曲。实际上他和《潜龙谍影》系列还是有渊源的，因为他曾在二代和三代时与哈利合作写过部分曲子。另外，本作主要作曲大胆的启用了新人路德维格・福塞尔（Ludvig Forssell），这是他第一次担当一部游戏的主要作曲。

这作的配乐整体来说只能算中规中矩，但在渲染气氛上可以说是非常优秀的。然而由于游戏高度自由的沙盒模式，除去主旋律和部分歌曲，能给人留的印象其实很淡。

部分经典曲目的点评

Ground Zeroes

Camp Omega

前者是《原爆点》中斯内克在雨中登场时的音乐，也是序章的主旋律。而后者就是大家不愿意听到的警戒音乐了。

Here's to You

奇科磁带机播放的歌，在这首歌的伴随下《原爆点》的故事开始了。

其实四代里也有这首歌的翻唱版本，而在这作直接使用的是琼・贝兹（Joan Baez）演唱的原曲。

这首曲子出自电影《死刑台的旋律（Sacco And Vanzetti）》，是她和埃尼奥・莫里康内（Ennio Morricone）为电影共同创作的主题曲。

V Has Come To

作为幻痛的主旋律曲，路德维格・福塞尔创作了这一首非常好莱坞大片开场风格的作品。

空灵的钢琴引子从“憎毒之蛇（Venom Snake）”的第一主题旋律悠然开始，弦乐随之缓缓加入，如同主角从九年的昏睡中被唤醒。一声电音如同电话拨号响过，似护士的那句“V 已经苏醒”，向世界宣告了大首领的归来。随之加入的摇晃的低音如同此时角色蹒跚的脚步，踉跄地走出塞浦路斯危机四伏的医院，此时旋律突然收缩，伴着低音部隐约的主旋律，急切的十六分音符节奏音、飘渺的钢琴分解和弦、悠扬的弦乐和声、坚毅的电吉他伴音还有豪迈的铜管一层又一层地叠加起来，似乎象征着即将在斯内克身边一点点壮大的“钻石狗”组织。当层层和声叠加到顶峰，第一主题再次响起，象征传奇战士斯内克的归来，由所有乐器齐奏出最为高亢激昂主题。最终旋律突然转为电子音，在宏大的电声中亚哈（Ahab）的复仇之旅就此展开。

A Burning Escape

这首剪辑过的曲子，收录了整个医院关卡的所有音乐。从医院遇险开始躲避时的紧张状况，到最后的追逐战一气呵成。后半的激烈部分，在之后的故事剧情中也有用到。

Afghanistan's a Big Place

把主角面对这片广袤无垠土地的不安，以及营救同伴的坚定之心表现了出来。可惜的是曲子只出现过这一次，并且时长也就只有短短两分钟。

Shining Light, Even in Death

如同曲名，这是一首致予牺牲在声带虫第二次爆发事件的“钻石狗”成员的挽歌。火焰熊熊升起在隔离平台上，远处传来的军号声吹奏着和平行者中大首领主旋律的变调，如同送葬的进行曲。凄凉空寂的吉他声响过，留下长长的余音，似是海浪与海鸟的哀鸣。电子钢琴再次奏响送葬主题，弦乐穿插其中，整个基地弥漫着沉重和悲伤的情绪。休伊的呵叱和米勒的解释，亲手杀死战友的苦楚，让斯内克此时心中百感交集。在一段旋律虬结的吉他转调过后，升调的送葬旋律再次由管弦部齐声奏响，此刻斯内克终于下定决心：“我不愿让你们终于灰烬，你们都是闪亮的钻石”。配乐突然切回平静的电子钢琴和吉他，心意已决的斯内克向疑惑的米勒和基地幸存者说出了他的心声。此时，主旋律再次响起，在管弦乐主旋律和电子节奏音中层层升华，如同战友骨灰压炼成的钻石熠熠生辉。

Beautiful Mirage - The Vision Fades

全曲从钢琴反复回旋的小调音阶中展开，忧伤而神秘的小调旋律不断重复如同帕兹病房里弥漫的压抑情绪。随着背景中的和弦渐渐加强，地上不断滴溅的鲜血和帕兹的呻吟让斯内克感觉到不祥的预兆。当忧伤沉重的帕兹主体弦乐切入，她回过身，从伤口中不断涌出的内脏伴着黑红色的血液，与九年前直升机上的景象如出一辙。当她从伤口中掏出了一枚滴着鲜



血的炸弹，回旋的钢琴旋律越来越快，同时加快的还有炸弹定时器的蜂鸣声。弦乐渐行渐响，帕兹向后倒去，斯内克脑海中闪现出了九年前她纵身跳下直升机的记忆，当弦乐达到顶峰，所有乐器戛然而止，只有些许的回音慢慢散去，如同炸弹爆炸巨响留下的余音。斯内克慢慢醒来，反复回旋的音阶伴着钢琴和弦缓缓响起，然而代表帕兹记忆的弦乐已经散去，只有飘渺的钢琴声如同那只环绕着斯内克飞舞的闪蝶。原来，所有的一切都只是悲伤记忆留下的美丽幻象。

Metal Gear Online

丹尼尔・詹姆斯为这作在线模式写的曲子，旋律和另外两作一脉相承，同时加入了这作主旋律，让这首曲子比起前几作更大气一些。

花絮

专辑的封面的红色感叹号 V，其实是印刷在一张透明塑料薄膜上，和封面的"憎毒之蛇"重合在一起才能显示一个完整的封面，这点比较有意思。

还有一个趣闻，在 2013 年 E3 会展的预告片里，斯内克潜入时被一名苏联士兵发现，他果断夺去他手里的步枪，并立即击毙了他和他身后的战友。事实上这位被夺枪士兵的脸模，正是本作的作曲路德维格・福赛尔（Ludvig Forssell）。此外他还在《幻痛》正式游戏的第七关"红铜（Red Brass）"中出演了作为任务目标的俄国指挥官之一。

Metal Gear Solid Vocal Tracks

产品编号：GFCA-409
发售日期：2015 年 9 月 2 日
发行方式：3240 日元
类型：Arrangement.Vocal
发行商：株式会社コナミデジタルエンタテインメント
作曲：Rika Muranaka（村中りか）、Norihiko Hibino（日比野则彦）、Nobuko Toda（户田信子）、Akihiro Honda（本田晃弘）



曲目

Disc I		
01	The Best Is Yet To Come	5:45
02	Can't Say Good-bye to Yesterday	7:34
03	Snake Eater	2:58
04	Love Theme	7:07
05	Calling to The Night	3:15
06	Heavens Divide	5:13
07	Sins of The Father	4:54
08	Quiet's Theme	2:47
09	The Best Is Yet To Come / db english	4:01
10	Can't Say Good-bye to Yesterday / db jazz lounge	5:30
11	Snake Eater / db trip-hop	3:26
12	Love Theme / db tango	3:56
13	Quiet's Theme / db tender	3:47

专辑介绍

这张歌曲集是和 MGSV 原声集同时发售的，收录了初代到《幻痛》的代表性歌曲。同时加入了重新编曲由唐娜・伯克后翻唱的版本，让这些曲目换了一种风格演绎，新意十足。

部分经典曲目的点评

Quiet's Theme

演唱者正是"静"的扮演者史黛芬妮・约斯滕（Stefanie Joosten）。

当歌曲中段的转调带来的沉重感，到结尾处的沉默结束，配上歌词意境和史黛芬妮独特的嗓音。将"静"的内心世界很好表达出来 。

预告片用的《Quiet' s Theme》是唐娜・伯克的哼唱版本，可惜这个版本没有收录到原声集里。

Sins of The Father

由唐娜・伯克为本作演唱的主题曲，这首曲子唱出了斯内克的怒火与无奈，歌词也指明了本作的主题。

这张专辑美中不足的是唐娜・伯克的嗓音没能很好地驾驭《The Best Is Yet To Come》经典原曲的英文翻唱。重新编曲后的这首歌少了原曲的那种空灵，在唐娜的嗓音下更像是美式乡村流行。

不过吹泡风格（trip-hop）版本《Snake Eater》比起原版更加有 007 的感觉，爵士乐酒吧现场风格的《Can't Say Good-bye to Yesterday》，有如亲临现场聆听。探戈风的《Love Theme》唱法和乐器选用都要比原来轻快很多，而唐娜亲自编曲演唱的《Quiet' s Theme》，也比原曲带来了更多的希望。

结语

28 年历史走来，每一代《潜龙谍影》作品都为我们留下了丰富的音乐及音频资料。我们经历了 MSX 与八位机时代的简单但是绝不单调的单旋律配乐、PS1 时代内建的电子音效库作曲、PS2、PSP 与 PS3 时代的真实乐器采样恢弘的管弦乐、以及 PS4 时代更为高解析的音源支持。不论技术如何推进，对大部分玩家来说最核心的部分却没有改变，那便是寻找音乐、旋律给我们的感动。

我们也曾经历过，曾经最经典的旋律，因为抄袭的嫌疑，中断了在系列中的传承。很多玩家都评论在三代之后的配乐再没有了前三作那样深入灵魂，他们说的没错，新的配乐主题失去了时间和经历的积淀，无论是谁都很难再调动起那种最初的感动。但是无可否认后作配乐与它们对应的故事之间仍做到了完美的契合，并进一步延续和发展系列作管弦乐与电子乐结合传统所取得的成就。

事实上，小岛自己写的故事，很多也没有按着他最早的期望延续下去。我们将他视为神，将他的作品奉为圭臬，但是说到底我们都只是普通人。斯内克会变老，一代传奇也会结束。系列音乐的这点遗憾，就如同《幻痛》没说完的情节、小岛与 Konami 的冲突，都是这个故事中的一点又一点残缺，但是它们却无法撼动它是一个传奇的事实。只有知道了完整的故事，才是最尊重它了解它的做法，难道不是么？

传奇从未改变，改变的是时代与人们。

戴着镣铐的舞蹈

——《潜龙谍影》系列官方小说选评

2008 年，在全世界粉丝都在热切期待着《潜龙谍影》游戏第四部作品的时候，两本基于游戏故事的小说也乘着这个热潮先后出现在了美国和日本亚马逊的网站预售货架上。尽管此前已经有过无数爱好者为这个系列创作过剧情小说、同人作品，这两部首次由官方授权出版的潜龙谍影系列小说，对于众多游戏忠实爱好者来说仍然意义非凡。时至今日，官方出版的《潜龙谍影》系列小说已达八部，分别是 2008 年的一代英文小说、四代日文小说，2009 年的二代英文小说，以及最近才上市的三代、《和平行者》、一代、二代以及《幻痛》的日文小说。

电子游戏小说化早已不是一件新鲜的事，早在桌面游戏的时代，就已经涌现出一系列以《龙枪》为代表的游戏小说。制作方通过这些小说来完善游戏的故事设定，填补玩家的想象。其后，伴随电子游戏业发展的汹涌浪潮，众多游戏厂家纷纷推出授权周边产品，来对游戏 IP（“Intelligence Properies”——知识产权）进行二次销售，而这些产品也都成为了拥趸们收藏的对象。其中游戏题材作品的小说化给予了创作团队和版权公司一个重现游戏故事以及扩展剧情的空间，并以相对低廉的成本投入，在游戏创作周期的间隙继续吸引玩家关注和消费。

对于本身靠剧情驱动的电子游戏作品来说，文字化并不难。文字化使得心理描写变得更容易，创作成本也远小于制作主题视觉化作品。然而有利亦有弊，在文字化的创作——尤其是已有作品的文字化的过程中，也相应地会有很多障碍，其中最关键的，莫过于玩家代入操作的感受的牺牲，视觉叙事的巨大的信息承载力的损失，以及如何让叙事在不落于窠臼的同时又能保持对原作的忠实重现。承担着众多爱好者的挑剔和期待，每一个游戏小说作者都像是带着镣铐的舞者，要在这纵横不足半尺的舞台上跳出一支绚丽的舞蹈来。

文 [MGCN]Brightxy 编 伽蓝



角川文庫 ■长谷敏司 –《潜龙谍影 食蛇者》

! 平淡的再现——英文版官方小说

作为系列首部的小说化作品，游戏一代英文版小说由美国作家雷蒙德·本森（Raymond Benson）执笔，德芮出版社 (Del Rey Books) 发行。作者在操刀潜龙谍影的小说前，已为《007》系列和《汤姆·克兰西的细胞分裂》游戏创作过多部小说，其中包括《黑日危机》、《明日帝国》以及《择日再死》三部电影的官方小说化作品，在军事主题小说的领域小有名气。而他与游戏界的缘分还并不仅限于小说化创作，雷蒙德早年曾参与过数部游戏的创作，其中包括著名的《创世纪》系列的第七部作品“黑门”。

基于《潜龙谍影》“影子摩西”事件这部小说出版于 2008 年 5 月，此时距离原作发售已相隔将近十年。 也许是限于授权的所限，雷蒙德并没有在剧情发展上做太多独创性创作，作品在故事主线情节上忠实地还原了游戏的情节，其中包括了出场角色，还有大部分的 CODEC 对话和过场情景。他通过第三人称视角细致入微的动作描写，将斯内克整个孤身潜入“影子摩西”基地的过程展现在玩家眼前，就如同十年前的自己握着手柄在操作一般。惟一美中不足的是，作者太过事无巨细的描写，使得故事发展平淡如同一杯白开水，略为枯燥乏味，无法融入感情。

受限于早已设定好的剧情并不代表作者只能做一个手脚受制的操线木偶，雷蒙德在谍报作品改编创作上的丰富经验让他能够将游戏性的代入体验转化成文字化的叙述。将原本在游戏中玩家也许需要反复试错才能发现的安全潜入途径，在小说中转化成斯内克通过观察场景，以及借鉴自己的战斗经验以及米勒教官过去的教导做出的分析和判断；甚至在阿拉斯加雪原上多年隐居的生活经验，也为他在影子摩西岛极端环境中生存带来了助益。这样的转化让斯内克孤身挑战一支特种部队并取得胜利的过程变得更加令人信服，而不只是因为他是“传奇战士斯内克”或者“大首领的克隆”。而当缺失代入体验的文字化创作遭遇到擅长用游戏性打破第四面墙的小岛，作者选择将原本只能在游戏中才能实现的桥段用丰富的想象力重新构建。例如与意念螳螂（Psycho Mantis）的 Boss 战，作者在小说中创造了一个斯内克童年游乐园的幻境，通过他战胜弑父的心魔来破解意念螳螂的控制，取代了原本需要玩家通过改换手柄才能实现的转折。从视觉到文字

化的转变给了作者更多的重塑角色的空间，通过细节的心理和行动描写来让索利德·斯内克更贴近玩家。然而，也因此使得这个沾染了詹姆斯·邦德味的索利德·斯内克因为与游戏所塑造的形象的差异较大，受到了不少爱好者的诟病，例如：

"圣诞快乐！"斯内克一边说一边给了两人各一记重拳，直直地命中在他们的脸上，将两个守卫打翻在地："不好意思我忘记说了——今年的圣诞来的早。"

Snake蹑足来到他身后，低声说道："上帝保佑你。"悄无声息地一把扭断了他的脖子。守卫的颈骨发出一声脆响，身子无力地瘫软在了Snake的臂弯里。

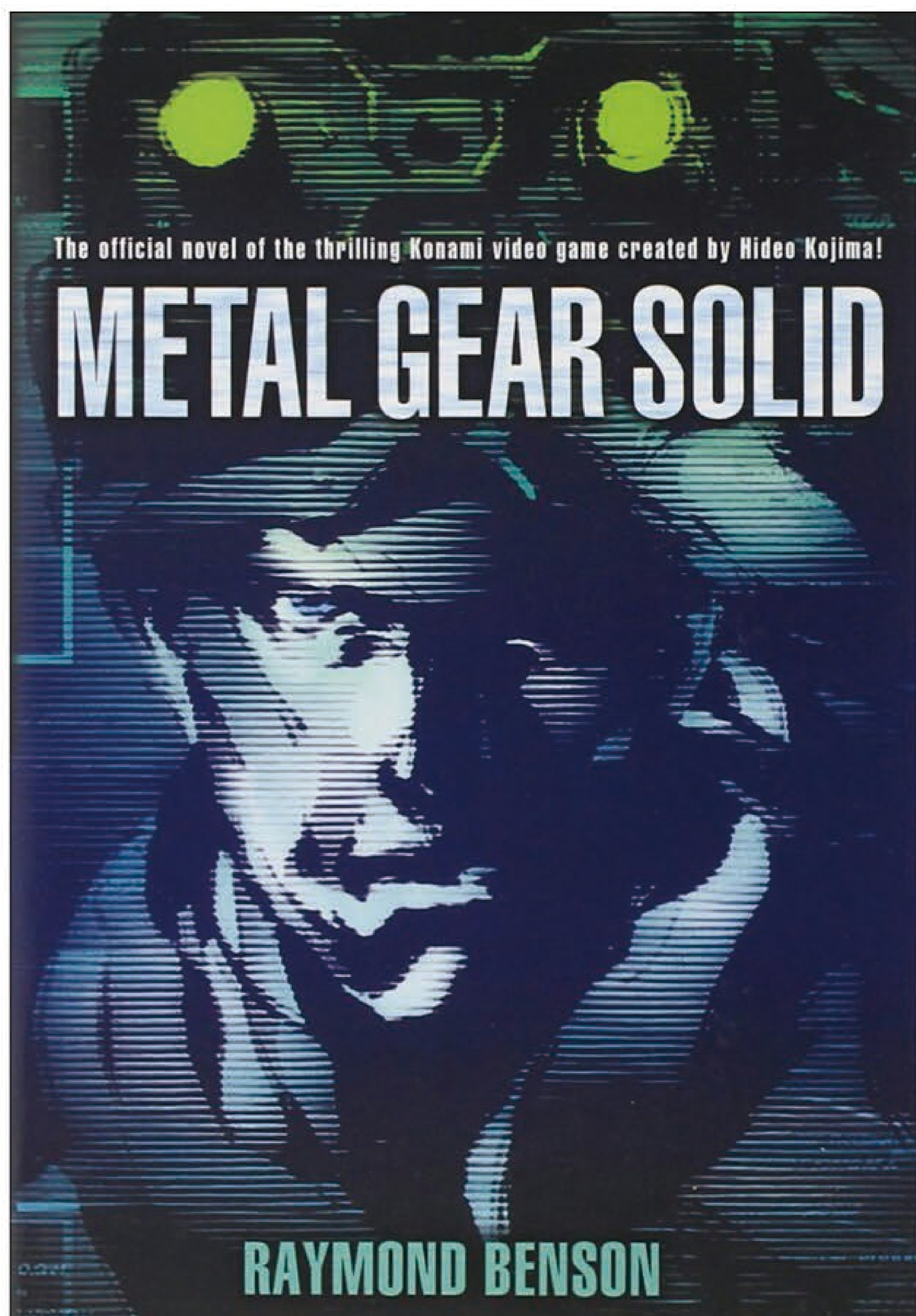
在雷蒙德的笔下，斯内克的性格和行为沾染了太多浮夸的色彩；他对敌人的手段也更冷血，取人性命毫不留情，与对游戏中"零人斩"的高评价，对"战斗的目的"的理解大相径庭。

即使在主线上忠实于原作发展，这本小说还是通过增加一些照应其他作品的桥段而被赋予不少参考价值。众所周知，由于《潜龙谍影》系列作宏大的架构和复杂的剧情发展，许多先发作品的细节都曾在后续作中被重新设定修正。在游戏发售到小说出版的十年间，两作正传作品发售，一作新作蓄势待发，不少细节设定都得到了改写。于是全书开篇便将时间倒回 1970 年代，记述当时的美国总统与吉姆·豪斯曼将军（Jim Houseman，"影子摩西"事件时的国防部长）前往隐藏在新墨西哥州卡尔斯巴德巨穴国家公园的实验室中视察，正逢索利德和利奎德的出生。这一段落最先修正了克拉克博士（Dr. Clark）的性别，从原作的男性的"他"变成了女性的"她"，为新作"爱国者之枪"中揭示她便是三代"空降护理（Para-Medic）"做了铺垫。在整个章节的最后，小说进一步暗示了克拉克博士获得了多出来的大首领体细胞，对应了后作索利达斯（Solidus Snake）的诞生。左轮山猫在 Boss 战前提到了他和大首领在六十年代（《潜龙谍影 3 食蛇者》情节）的对决；奥塔肯（Otacon）在探视被囚的斯内克时提到了乔尼（Johnny Sasaki）是计算机专家（四代设定），之后又在 REX 启动前提到了后作中将出场的妹妹艾玛（Emma Emmerich）。而在意念螳螂战中，小说更是直接借意念螳螂之口"预言"了当时即将发售的四代作中索利德·斯内克吞枪试图自尽的场面，大约不管是先读过小说再玩游戏抑或反之的玩家，都会因为这个照应而会心一笑吧。

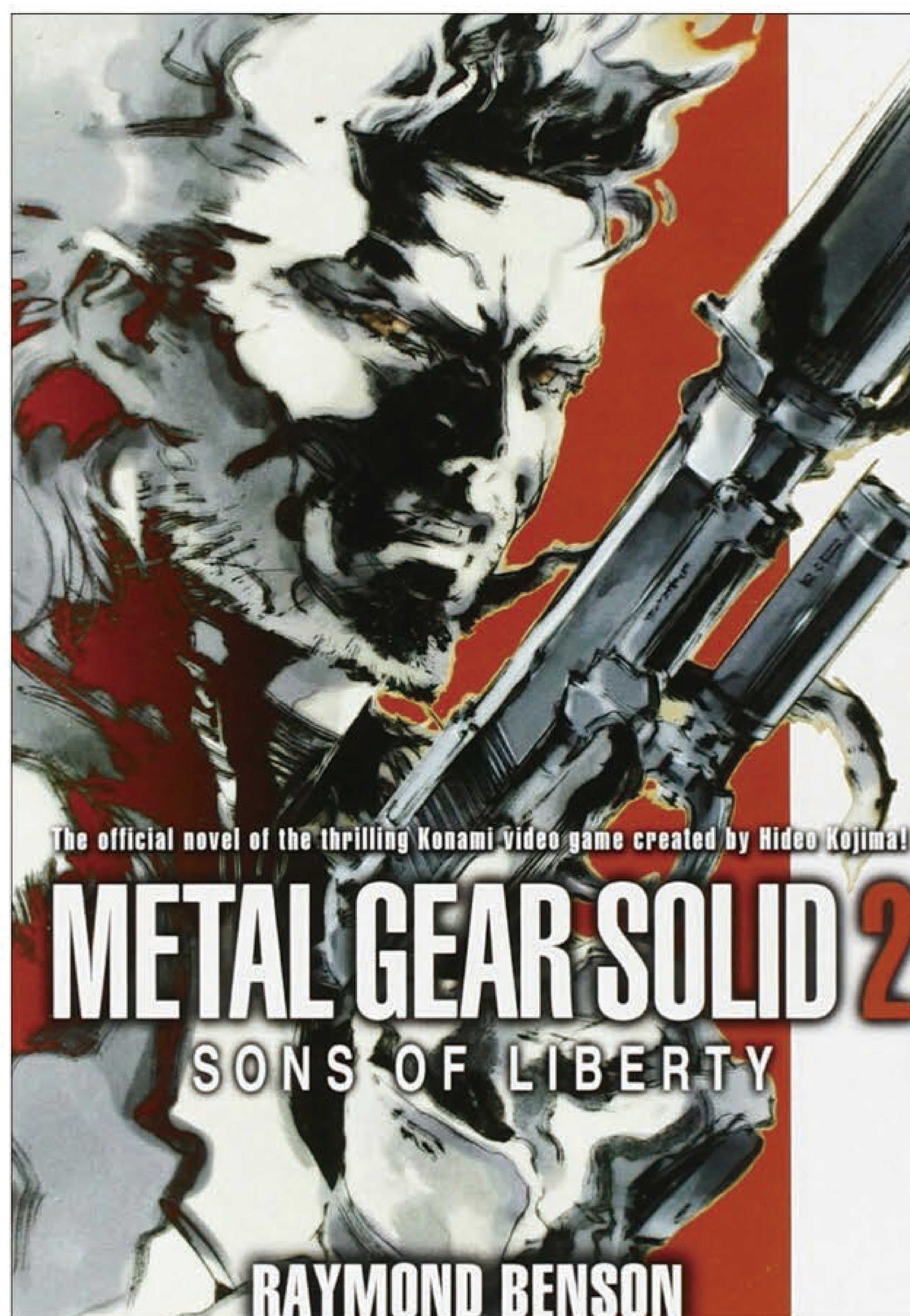
在一代小说发售一年半后，雷蒙德又接着出版了《潜龙谍影 2 自由之子》的官方小说。一代小说在粉丝口中毁誉参半的评价想必影响了雷蒙德对二代作品的构架，使得整部作品比起一代更加保守。

不同于一代小说添加了许多呼应后续作品的元素，整部小说的剧情几乎完整改编自二代游戏，只是在开篇通过一份发给海军陆战队指挥官斯科特·道夫（Scott Dolph）的备忘录，简单概述了"影子摩西"事件，使得全书相比第一部失色不少。不过另一方面，作者在众多小岛刻意安置的非剧情（恶搞）细节上都有所着墨，比如"油轮篇"右舷轮机室斯内克打开的储物柜中翻出来的海军陆战队遗体，和"平台篇"第二中央栋被淹没地下一层漂浮着的前纽约警局拆弹专家彼得·斯蒂尔曼（Peter Stillman）的遗体,还有总统为了验证雷电身分的"撩阴手"，也算是唤起一些老玩家在熟悉无比的故事情节外的记忆。

在角色刻画上，作者一改前作中塑造斯内克时的调笑打趣，减少了许多不必要的俏皮话，使得这一次的雷电角色相应的更接近游戏中那个只接受过虚拟现实（VR）模拟训练，第一次执行真实任务时拘谨甚至有些紧张的菜鸟特工。通过作者的心理刻画，故事的主角从一代的传奇英雄斯内克，回到了这个与你我没有太大不同，会迷惘、会受挫、会为女友无止尽不分场合的问题而烦恼的平凡人雷电。这让读者能够与他一起在不到 24 小时的自杀式任务中经历错愕、挫折、震惊，然后在斯内克的指引下正视自己的过去，重拾战斗的勇气——正如人工智能"爱国者（Patriots）"在 S3（"Selection for Societal



▲雷蒙德·本森 –《潜龙谍影》



▲雷蒙德·本森 –《潜龙谍影 2 自由之子》

Sanity”——民智的甄选）计划中所期望的一样。

如果说这部小说在剧情和角色的构画上差强人意的话，雷蒙德在场景描绘上就实在有些令人失望。尽管在全书开始之前“贴心”地为读者画上了“巨壳（Big Shell）”的俯视图，但作者依旧没能将这座坐落于曼哈顿湾的新地标性建筑的结构清晰地勾勒出来。如果不去依赖源自游戏的记忆，读者恐怕很难去想象雷电是如何在“A 脚”泵室错综虬结的管道间匍匐爬行，也很难想象他如何通过悬挂攀爬来到“F 脚”一层的箱子堆里解除 C4 炸药。

整本书在平庸的演绎以外最令人欣慰的一幕，是在全篇结尾玄武（Arsenal Gear）失控冲上曼哈顿岛时。让我们将时间回溯到 2001 年 9 月，《自由之子》即将完成最终测试并发付母盘压盘的前一刻，就在游戏的主舞台纽约，发生了震惊世界的“九·一一”恐怖袭击。为了减少相似场景对当事人和社会的负面影响，制作团队不得不忍痛将玄武冲撞碾压曼哈顿市中心的整段剧情减去。而在作者笔下，这个被删除的场景在故事中被再次（此场景在 08 年的《潜龙谍影 2》数字漫画中首先被复原）还原，读者会看到随着玄武的一路飞驰，纽约的标志自由女神像被撞毁并拖到了埃利斯岛上，炮台公园、华尔街、纽交所这些大苹果城的象征顷刻间成为废墟，而当最终造成这一切的“罪魁祸首”索利达斯倒在“国父”乔治·华盛顿像脚下，身上为象征着他所追求的自由的美国国旗所覆盖，象征着这个纠缠着阴谋与杀戮的故事终于画上了句号。

概而言之，雷蒙德笔下的潜龙谍影两部官方小说并不能算是游戏系列周边作品中佳作，然而作为最早文字化由并官方修正故事线的作品，它们在潜龙谍影的历史上，也已经留下了得以传递的弥母（Meme）。

! 弥母的传递——爱国者之枪

2008 年 6 月 12 日，在所有人翘首期待的四代游戏发售同日，一部同主题小说由角川书店在日本出版，作者署名是伊藤计划（Project Itoh）。

伊藤计划，本名伊藤聪，此时已是日本科幻文坛新生代作家中一颗冉冉升起的新星。伊藤早在 1998 年潜龙谍影 3D 化的初代作品发售之时便与小岛结缘，成为挚友。2001 他被查出罹患癌症，后在小岛的鼓励下开设博客，走上了文学创作的道路，并于 06 年以一部《屠杀器官（又名“虐杀器官”）》一举成名。08 年在小岛的邀请下创作了《潜龙谍影 4 爱国者之枪》的同名小说。09 年 3 月 20 日，伊藤计划因肺癌辞世，享年 34 岁。

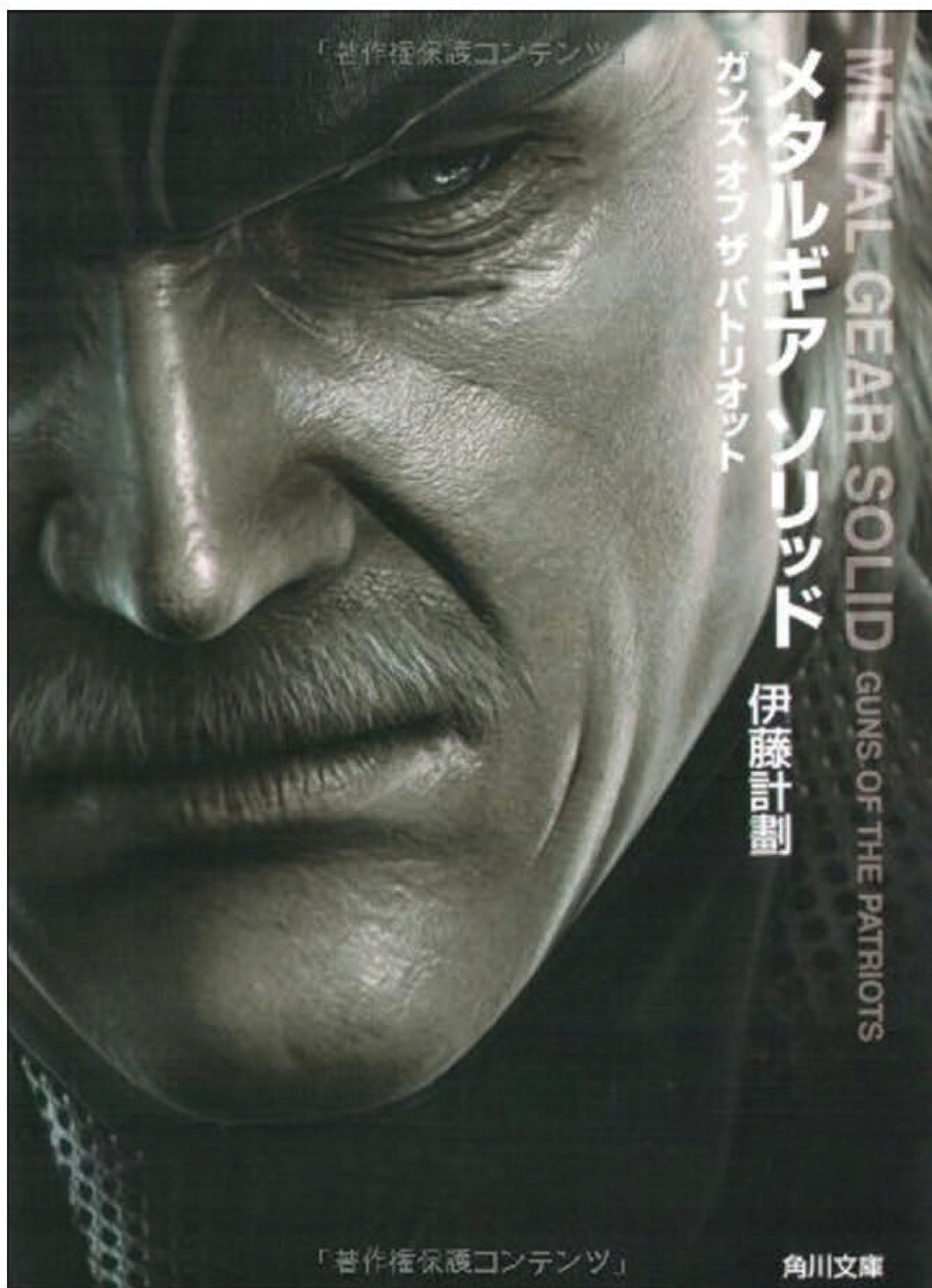
小岛和伊藤这一对挚友，也许应该用知己和师友来形容会更恰当。小岛的作品影响了伊藤，引领他走上了创作的道路，伊藤在他的首部长篇作品《屠杀器官》中，便将主角的作战小队命名为食蛇者（Snake Eater），并引述了弥母这一概念，来向小岛致敬。之后在 2007 年东京电玩展时，伊藤写下《小岛秀夫——无神时代的传教士》一文，表达自己想成为小岛秀夫的“魔童计划”之子，去传承小岛所创造的弥母。小岛的弥母创造了伊藤计划，相应地伊藤计划的弥母也影响着小岛，在 2013 年小岛出版的随笔集《我所爱的 MEME 们一书》中，他写下了如下的话语：

> “伊藤聪成为了小岛秀夫，然后小岛秀夫又接收了伊藤计划的弥母这个奇迹般的故事，我会永远记得其中的这份感动。”

于是，我们在 2015 年发售的《潜龙谍影 V 幻痛》中，看到了《屠杀器官》一书中创造的弥母：“Words can kill.（语言亦能杀戮）”

回到这一本伊藤计划为我们留下的作品上，从序章开始，这本书就以完全不同于英文官方小说的方式，以一个第一人称“我”—哈尔·艾默里克（Hal Emmerich），亦或称“奥塔肯”—的角度，从开满“伯利恒之星”的墓园展开了全篇关于索利德·斯内克，确切说是此时的“老”斯内克的故事。伊藤所选的这一种叙事方式极富挑战，因为一旦作者在创作中对作品的理解产生了偏差，或是试图加进一些“自己的主张”，都有可能对原来的故事造成毁灭性的改变，也许只是“失之毫厘”，却最终在读者的眼中“谬以千里”。一如他在后记中所述，他要“将小岛监督构建的宏大故事和它所带给玩家的感动原封不动地传递给读者”，于是乎这一种最冒险的手段，也就成为了他作为小岛的知己向读者展现小岛思想精髓的最佳手段。

不同于雷蒙德·本森时刻不离主角，不漏过任何一个翻腾纵跃的细致描写，伊藤的叙事更像是一部电影的运镜。时而近景特写衰老的斯内克在战场上一边和武装到牙齿的私人武装斗智斗勇，一边与自己几近枯朽的肉体挣扎搏斗，时而收回镜头放大景深，为读者描绘那个被战争经济的阴云笼罩，沉沦在杀戮和仇恨中的世界。作者笔下的奥塔肯，则通过旁白的方式，伴着这些文字化的影像，对一个不了解这一段沉重历史的聆听者追述那段经历。每当一个“新”角色登场，总有一段尘封的、关于那个角色不为人知的记忆被唤醒，带着奥塔肯作为一个亲历者的情绪和思索，为书前的读者——不论是早已熟谙剧情，或是新近上手的玩家——重温系列每一部的剧情和每一个出场的重要角色。而当奥塔肯提到那些科幻的精尖科技，比如斯内克的章鱼迷彩潜入服，“月光”机器人的仿生腿部，或是雷电的强化骨骼的时候，他又会变回那个沉迷于技术的宅男，开始滔滔不绝地为聆听者解释他们的工作原理。就这样作者借由奥塔肯之口，将整个系列的内容串联在了一起，构成了一个完整的故事线。



▲伊藤计划 -《潜龙谍影 爱国者之枪》

为了平衡穿插在故事时间线里的插叙和凝练故事，伊藤选择了将斯内克深入敌后的过程剪辑。他将与剧情没有太多关联的，比如原本需要玩家花费许久潜入的中东城市、南美山岳在章节转换或是角色插叙中一笔带过，

而在游戏发售后深受玩家诟病的美女与野兽 Boss 组合更是完全没有在这部小说中出现。这种扬长避短的笔法避免了落入与英文小说一样的流水账困局，也使得剧情冲突显得更加鲜明。

这一本书，如同作者本人在后记中所写的：

“关于创作这部小说的意义，我在长久地深思熟虑之后得出了结论：我要去讲述《潜龙谍影》这个故事，这个故事背后的故事们，还有关于整个《潜龙谍影》系列的故事；去阐释这个故事与我们所生活的这个世界之间，有着怎么样的象征联系；甚至，去评价这个故事。”

这成为了伊藤用自己的方式为读者传递和诠释小岛的弥母的媒介。他没有选择去创造任何新的剧情，而是将自己融入到其中一个角色中，去体会角色在每一个时刻的心情，去感受角色在亲历这一切之后所获得的领悟：

“借着这本书，我想告诉你——生活。用真诚的心活着，尊重他人，相信自己的信念。‘行胜于言’，斯内克便是那样的人，默默地完成自己的使命，用行动影响了这个世界。”

“即使如此，我还是觉得能与斯内克相识实在是太好了。在与他并肩作战的日子里，我明白了活着的意义。我终于明白了，人们活过，使在他人心中镌刻下了关于他们的人生的记忆。”

在书中他是跟随传奇英雄索利德·斯内克成长，用自己的方式与他并肩作战，最终继承了斯内克生存过的记忆和他的精神，并在他去世后为后人传递这些弥母的奥塔肯。而在现实中，他是在传奇制作人小岛秀夫的影响下，用自己的文字，传承并发扬了他的弥母的伊藤计划。即使他现在已不在人世，他所留下的，属于他自己的弥母也将随着每一个读者，继续在人类的历史中以某种形式流传下去。

“伊藤君已经在我的游戏中扎下了根。他将这个游戏的故事，用他的文字重新叙述，交还给我一个属于他的《潜龙谍影》，就像双螺旋一般。这是我们之间绝妙的抛接球游戏。”——小岛秀夫

! 回环的终结——幻痛

2015 年 10 月 24 日，在《潜龙谍影 V 幻痛》游戏发售近两个月的时候，由野岛一人撰写的同名官方小说在日本发售。相比于这本书、以及故事中大首领扑朔迷离的身分谜团，更为让玩家关注的是作者的真实身分。野岛一人（假名：**のじまひとり**，罗马音：Nojima Alone），这个太过明显的假名在从未出版过任何著作的情况下，突然在 2014 到 2015 这一年间连续出版了《和平行者》《潜龙谍影 实体 1》（一代游戏小说）《潜龙谍影 实体 2》（二代游戏小说），以及这一本《幻痛》。由于这一作游戏中“幻影（Phantom）”的概念，以及先前幻痛最初预告中捏造的“白鲸工作室（Moby Dick Studio）”和制作人乔金·莫格伦（Joakim Mogren），几乎所有的猜测都指向了小岛秀夫本人，尽管在野岛一人的采访还有小岛在小说后记中都反复辩解了两者并非同一人。

将《幻痛》游戏小说化的过程，也许比起其他几作更为困难。不同于系列作之前的大部分作品，非线性的叙事为游戏增加了大量的自由度，在游戏主线的 39 个非重复任务中，包含核心剧情的任务只有 16 个，如何不将有限的篇幅花在非核心剧情的任务上影响小说的叙事，又保证剧情逻辑的顺利衔接，这是第一个难题。另一个与其他作品的巨大不同，是《幻痛》移去了代表性的大段过场动画以及 CODEC 通话，将它们转化成玩家自由选听的磁带录音，来补充游戏以及过场中无法触及的大量剧情细节。这一手段让整个游戏故事变得紧凑而高潮迭起，然而如何将众多缺乏视觉化录音文字安置进小说而不显得突兀，却也成为了小说化的另一道难关。为了解决这两个难题，野岛在创作



▲野岛一人 –《潜龙谍影 实体 I》



▲野岛一人 –《潜龙谍影 实体 II》



▲野岛一人 –《潜龙谍影 和平行者》

中选择了只叙述斯内克完成核心剧情任务，然后借由在任务开始前的简报，以及每两个任务之间的过场还有场景切换中加入本来只出现在录音中的对话。这一安排巧妙地给了每个角色足够的空间将所有的故事情节说完整，同时通过简报中对时代和目的地风土的描述，将原本抽象的故事发展变得充实丰满。

在剧情上，野岛不单删去了非核心剧情任务，也对人物做了调整。首先是主角的形象，也许因为他只是大首领的“幻影”，野岛笔下的憎毒之蛇（Venom Snake）少了很多传奇英雄的无所不能，当遇到强敌骷髅兵以及火男的时候他都没有选择英勇对抗而是取巧脱阵，甚至原本第一章的高潮对“Sahelanthropus”机体之战，也并非以摧毁 Metal Gear，而是以精神螳螂与他交流意识之后停止攻击的方式画上了句号，不得不说略微让人觉得有些意犹未尽。但是这个“幻影”也并非没有展现游戏中他“九年前基地最强士兵”称号的时候，他最英勇的战斗，当属与“静”以两人之力对抗苏联机械化步兵团，那一幕的悲壮和感动，应是和玩家当时的心境如出一辙吧。接着是游戏中最受大部分玩家钟爱的“静”这个角色，她在小说中尽管只出战了两次，却都是与憎毒之蛇并肩作战，而不是像游戏中只提供侦察和狙击支持。为了加深她与憎毒之蛇之间的情感联系，游戏中的雨中嬉水场景也被原样保留。当她的故事线发展到了最终为救憎毒之蛇而冒死用英语呼叫直升机的结局时，小说与游戏出现了不同，游戏中“静”独身一人步入沙漠之中生死不明，而小说则更为决绝地描述了声带虫在她身上繁殖并产生症状的情景，无情地将她的离开变成了死别。据作者在采访中所述，在创作小说的时候小岛并没有完全完成游戏，也没有给他关于“静”结局的定论，但是这样的悲剧结束所带来的感动也是无可比拟的。

相比游戏原作，小说中多了一个原创角色莱昂纳德（假名：**レナ－ド・ルイン**，罗马音：Leonard Ruin），这个名字与现实中著名的《铁山报告》一文作者莱纳德·勒温（英语：Leonard Lewin，日语假名：**レナ－ド・リュイン**，日语罗马音：Leonard Ryuin）无比相似，而作者甚至在作品中第二章的开篇引用了《铁山报告》的内容，这不得不说是作者有意为之的对应。莱昂纳德作为九年前加勒比海基地的幸存者，成为了情报组的核心，也是“钻石狗”在憎毒之蛇、山猫、米勒以外的第四个领袖。他既是情报专家，也是英勇的战士，更一直希望为大首领创作一本书。相比山猫和米勒，他被给予了数量仅次于憎毒之蛇的个人特写，从一个并没有那么多传奇经历，同时又富于思辨的基地核心成员的角度，去评述基地内外发生的诸多事件。然而不同于他在现实中的照应（勒温于 1999 年以 83 岁高龄逝世），在主基地爆发第二次声带虫疫情时，他作为除大首领以外基地唯一以英语作为母语的核心成员，自告奋勇与憎毒之蛇一同前往隔离平台探查原因，然而不幸被感染而被憎毒之蛇忍痛杀死，而他的牺牲，也对憎毒之蛇产生了极为深重的影响。

由于失去了游戏中玩家代入憎毒之蛇的角色，从一个“幻影”慢慢成长为“大首领”的体验，作者弱化了贯穿游戏始末的大首领身分的悬疑，以实玛利这个真正的大首领，只在序章和尾声中作为整个故事的叙述者两次呼应出现，并没有像游戏中那样铺设大量的细节让玩家去猜测。作者将更多的笔墨放在了“仇恨”这个驱动整个剧情的主题上。通过描写仇恨，野岛重塑了骷髅脸的形象，他引用了《原爆点》片头插曲《Here's to You》中所唱的萨科与范塞蒂（Sacco and Vanzetti）一案，将驱使骷髅脸对“零点”少校、大首领展开这一系列复仇，以及相应产生的复仇循环的肇因归结于世界和人类社会：

> “引领者将自己献祭给了这个名为‘社会’的庞然巨兽，然而对这一切她并没有选择的自由。她带给我了一个启示：是社会的存在，抹杀了人类的纯洁。”

憎毒之蛇战胜了骷髅脸，为惨死在九年前“原爆点”事件、还有声带虫爆发中的战友完成了复仇，然而循环往复的仇恨铁链并没有在复仇成功的喜悦之中终结。失去了外部的复仇对象，源自内部的恐怖取而代之弥漫了整个“钻石狗”基地，声带虫的再次爆发就像冤冤相报的反噬，重新将这一群胜利者拖入了仇恨的漩涡。在采访中野岛曾提到小岛向他诠释的故事思想：

> “这是一个关于在战胜敌人之后失去战友的故事。与其去描写振奋人心的胜利，我更希望你去描写那种与战友死别的失落感。”

于是他通过莱昂纳德的牺牲来让复仇成功的憎毒之蛇去反思复仇与失去的无尽循环，最终产生了一个念头，愿意将自己灵魂出卖给恶魔、背负万世骂名，来创造一个能够公平地接纳和保护不同人种、性别的战友的世外天堂。

《幻痛》的故事，是小岛整个《潜龙谍影》系列的终章，野岛也在全书故事的末尾郑重地写下了“METAL GEAR SAGA THE END”（潜龙谍影传奇终）的字样。这部作品如同小岛在小说后记中所解释的：

> “这个故事的中心并不是‘幻肢痛’，而是‘失去’。这是潜龙谍影系列的最后一部，因此玩家和读者都将失去他们崇敬的英雄传奇。”

在这里“失去”不单单意味着故事的终结，也是大首领传奇的解构：

> “所有人都希望去效仿、成为你。有人希望成为传说中的佣兵，传奇英雄大首领。也有人希望成为Venom Snake、复仇的恶魔。然而别人如何理解你并不重要。你就如同太阳，无法用肉眼直视也无法触碰，我们却沐浴着你的光芒才得以生存。当我们仰视着传奇英雄大首领，我们真正看到的不是太阳，而是它的光芒。”

而野岛借由自己的笔触，为我们传达了小岛潜藏在“幻痛”这个名字以及故事中所传达的真实意图，为整个系列故事回环嵌上了最后缺失的节点，一个“英雄的告别”。



▲野岛一人 –《潜龙谍影 V 幻痛》

目标:钱包

浅谈《潜龙谍影》系列周边产品

从“Metal Gear Solid”这个名字第一次出现起，就给全世界的玩家留下了深刻的印象，随着游戏系列不断发展，越来越多的玩家成为了游戏的狂热粉丝，“《潜龙谍影》系列游戏”的销量也得以不断增长。因此，游戏自然而然地衍生出各种周边产品，本文内容即是对这些周边产品进行简要介绍。限于篇幅，不可能把所有周边产品一一列举详细；且笔者涉猎有限，可能有不少周边产品被遗漏。文中不足之处望各位读者海涵。

文 [MGCN] Kissingrose 编 筒子君



1 ■麦克法兰的MGS玩具，一位国外玩家的私人收藏

! 好玩

主流人偶

1 麦克法兰：如果说“《MGS》系列”的周边中有什么是必须购入的，显然就是角色人偶和“Metal Gear”的模型了。在《MGS》初代发售之后不久，就有“麦克法兰”这家老牌玩具生产商为游戏中的几位角色制作了人偶（图1），有限的几处可动关节却可供人偶们摆不少造型，满足各位玩家收藏欲望的同时，也能再现些游戏中的经典场景。到了2代的人偶，每个单品还附送“海魔鬼（Metal Gear RAY）”的一个部件，收齐所有人偶就能召唤出一个完整的RAY来，真是“良心”（骗钱）的好创意。不过麦克法兰的玩具毕竟年代久远，距今已有十几年的历史，对于大多数玩家来说，只怕想买也买不到了。

2 PA改：随着“《MGS》系列”人气与口碑进一步提升，越来越多的厂家参与到生产游戏角色人偶及“Metal Gear”模型的行列中来。产品素质越来越高，玩家们的选择也多了起来。不同产品价位，多样的商品类型，总有一款适合你的玩具。那么我们就来看看系列都有哪些比较有特点的玩偶模型吧。

作为游戏的门面，众多人气角色自然是各大厂商推出周边产品时的首要考虑对象，因此角色人偶也就成为了产品数量最多的一类。作



2 ■先生，你哪位啊？

为手游大厂，呃，在这里应该说是手办大厂，Square Enix 自然不会放过这个赚钱的机会。从 2010 年起，已经陆陆续续发布了二十余款《MGS》角色的可动玩偶。SE 旗下的可动玩偶品牌“Play Arts 改”，相信是个大家都耳熟能详的名字，该系列为众多热门游戏及电影作品中的角色制作过可动人偶玩具，其人偶高度一般为 10 英寸（25 厘米）左右，可动性通常也较为出色。不过 PA 改的人偶有个特点：改设定，人偶的造型往往与原作的样子不太一样，比如会将人物的身材改高一点，体形改瘦一点之类；毕竟人家的名字就叫“PA 改”，不改倒显得对不起这个名号了。在 PA 改为《MGS》系列”制作的玩偶身上，改设定这个特点同样有所体现，而且如同以往为其他作品制作的玩偶一样，不仅体形有变化，脸也改了：而且改得还真不怎么样，通俗来讲就是——脸！崩！了！！！譬如这款《MGS2》版的雷电玩偶，单独看脸的话，你们真的能认出他是雷电吗？（图 2）

不过 PA 改的玩偶，还是有值得掏钱的价值，抛开这张脸，模型从做工、可玩性，还有个头上来说，花 400 块买来绝不算吃亏；加上 PA 改的产品线懂得与时俱进，适时推出了多款《MGSV》的角色玩偶，静静、火人、骷髅脸，想要谁就有谁，连狗子都有，诚意还是有滴。

3 海洋堂：说到值得掏钱，或者说性价比如何，估计没有谁能比得上“海洋堂转轮”系列。对于海洋堂这个名字，相信只要是对人偶手办之类塑料小人稍微有所涉猎的朋友就一定听说过。该公司最知名的产品，就要数山口式的可动玩具了，由业界大腕山口胜久操刀设计，以“可动、可拆、廉价”而闻名业内。“转轮科技”是海洋堂发售的一种新式可动人偶玩具，关节采用新颖的转轮设计，使得人偶能摆出许多动作，提高可玩性的同时，也增加了可动关节的耐用性；之后衍生出的“迷你转轮”系列，个头更小，也更廉价，产品的可玩性也通过使用新技术得以保留。这个迷你转轮系列的第一作，就是《MGS》初代的主角索利德・斯内克（Solid Snake）。这款蛇叔的玩偶十分袖珍，只有10公分左右的高度，比较适合拿在手中把玩；加上可动性惊人，这款玩具和之后发售的同系列产品灰狐，是个人认为最值得买的MGS角色玩具了（图3），毕竟200块钱左右的价格，买不了吃亏也买不了上当。

4 良笑社粘土人：写实风格人偶有很多厂商在做，但走Q版萌系风格的却不多，尤其是把“《MGS》系列”中各位威武的主角们做成Q版形象的就更少了，此中比较出名的就要数“Goodsmile”（良笑社）的粘土人（图4）。此类产品高度大概只有10公分左右，使用大头Q版造型，并且会将玩偶的脸部进行萌化处理，再配以可替换的表情和身体部件，以及本身可动的设计，玩偶能够摆出各种有趣的造型。《MGS》的粘土人目前为止共有三款，第一款是《MGS》初代的蛇叔，于2014年底发售，配件中附带一代经典的马赛克脸，网络预订还会获得限量的特别版包装盒；第二款是《MGS2》版雷电，2015年11月发售，人偶可以还原雷电被审讯后逃脱时的样子——你们都懂的，网络预订还能获得新川洋司设计的特殊表情，笔者也忍不住订购了一个；第三款是《MGSV》中的Venom Snake，2016年4月才会发售，自带一个富尔顿气球，网络预订还可以得到一个特殊配件“杰夫提之手”。粘土人的价格一般为200元左右，买来放桌上摆出各种姿势也是蛮欢乐的；而且也不是什么稀罕物件，不至于买不到，比较值得购买。

土豪必备

5 Hot Toys：对于壕玩家来说，以下几个厂家的玩具比较值得考虑。首先是业内大厂“Hot Toys”，HT想必不用多做介绍，大名鼎鼎的兵人生产商，尤其以生产各种精致的1/6人偶闻名。此等大厂的产品线里自然也少不了“《MGS》系列”的角色。到目前为止，HT的系列相关人偶共有4款，除去比较常见的角色大首领和雷电外，居然还有“引领者”（The Boss）的玩偶（图5），实在令人倍感惊喜。这款The Boss人偶制作极其精美，人物整体形象匀称到位，身上的战斗服完全忠于原作；配件内容也非常丰富，爱国者手枪、大卫克罗（Davy Crockett）无后坐力炮及贮藏箱的细节制作十分认真，还有标志性的斗篷，可供还原引领者在游戏中的经典镜头。

HT 的产品质量毋庸多言，其人物造型的还原度一向有很高的水准，


▲蛇叔大战灰狐，从这姿势两款玩具的可动性就可见一斑。


▲ MGS 系 Goodsmile 粘土人。



▲ Hot Toys 的 1/6 的人偶价格通常在 1100 元左右。



不过对于 The Boss 和 Big Boss 这样穿着紧身作战服的角色来说，玩偶的可动性比较有限，不过冲着丰富的配件和精致的头雕，这钱掏得还是值得的。(图6)

6 Gecco：除了HT，这里要提到的另一个品牌就是“Gecco”了，同样是1/6的比例，Gecco出品的都是纯雕像模型，完全不可动，这点需要注意；牺牲了可动性，但是其产品的做工非常强，除了不能动外基本堪称完美。譬如《MGRR》中的雷电雕像（图7），由新川洋司亲自监制，完全还原设定，大概很难找到比它更还原的产品。其价格方面要稍高一些，不过这个做工还是对得起售价就是了。

需要特别提到的是，这款 MGRR 雷电，还有之后推出的 GZ 白雷电的眼睛都是能发光的，摆酷之余还能当夜灯，非常实用！当然 1000 多块买一盏夜灯也是蛮拼的……

7 KUBRICK小人：最后要提到的这种人偶玩具，原本应该是不用花很多钱在上面的，因为只是一些6公分高的小人，而这就是日本厂商Medicom推出的KUBRICK小人。这种产品看上去和Lego小人很相似（图8~10），相对要略大一些，做工及精致程度均不亚于Lego的产品。但无论怎样说，这毕竟只是一款6公分高的小人，做工再怎么好，顶多也不过几十块钱的东西而已，就算一套有好几个，一狠心拿出个几百块不就可以买回家了吗？为什么还要单独推荐给不差钱玩家考虑呢？其重点就在“买”上，KUBRICK 小人的包装是完全随机的，所以无论是单只买，还是整盒购买，你都完全不知道自己买到的是什么，只有打开包装才能真相大白，就如同碰运气抽奖一般。

比方说图 8 我们看到的这些小人，一共有六个普通角色，分别是：四代面具版老蛇（Old Snake）、二代索利达斯（Solidus Snake）、四代的液体山猫（Liquid Ocelot）、初代利奎德（Liquid Snake）、二代的普利斯金（Iroquois Pliskin）以及四代的私人军企士兵（PMC Soldier），每个普通角色的抽中概率都会在外包装上显示；另外这套产品还有两个隐藏角色（图 9、10）：透明版三代的裸蛇（Naked Snake）和透明版四代的老蛇，这两个隐藏角色的抽中概率更低。这套小人在 ebay 上一套最少要 100 多美元，而且这个价格买到的小人里并不包含隐藏角色，而仅是这两个隐藏角色，就要卖到差不多 200 美元！这个产品的套装就是一个大盒子，里面包含 24 个小盒，每个小盒中都有一个小人：你要打开这些小盒，撕开银色的塑料密封袋，才能看到自己究竟得到了什么。由于完全随机包装，一个大盒中可能一下子会拆出来 5、6 个同样的小人，要想凑齐一套八名角色，要么和其他玩家进行交换，要么就不断砸钱，尤其是那两个隐藏角色，可能要买很多盒才能如愿。对于这种数量稀少的限定款来说，钱倒是次要的，因为可能只有在其他玩家手上才能买到，还要祈求拥有它们的玩家愿意出让。所以说此物虽小，但坑可是够深的。

帅气模型

8 3A：相比人偶，模型领域的坑就要浅很多。因为游戏中总共也就那么几台Metal Gear在兴风作浪，生产模型的厂家也是一只手就能数过来的，加上都是业内的知名企业，玩家们掏钱包时心里相对来说更有底些。不过模型这东西向来都是吸金大户，玩家们在选择时还是要量力而行。譬如3A制作的“霸王（Metal Gear REX）”（图11）和“海魔鬼（Metal Gear RAY）”的模型，采用1/48的大比例制作，体量巨大，细节刻画十分到位，涂装也很用心，尽管是塑料模型，却依然气势十足；不过相对的，你最少要花费将近3000元人民币左右的代价，才能获得这样一只玩具。加上3A的玩具购买方式为网上预订，而且只有在开订日当天才会开启预订窗口，属于手快有手慢无的宝贝；要是没赶上，就只能自己想办法从其它渠道购买，这样就有可能还要付出一点额外的代价了。所幸今年3A大发慈悲，发布了REX和RAY的Half-Size版，个头小了一半，价钱也少了一半，估计不少玩家都已经订购了。

9 寿屋：比起3A的价高品优，寿屋的拼装REX和RAY相比之下便宜得多（图12），需要花费的代价也仅比一只高达模型的钱略

7


◀ Gecco 雷电，目前应该没有比这更好、更还原的面相。

8


9


10


▲ Metal Gear Solid Collectors Edition #2

11


▲新川洋司与 3A REX 合影，模型的体积非常之大。

多，还能体会自己动手的乐趣。不过，寿屋的REX和RAY模型分色存在问题，在纯素组的情况下，RAY还多少有点颜色；而REX则基本没有分色，就是灰了吧唧的一大坨，简直惨不忍睹，要想看得过去就得自己涂色，后期还得追加一笔费用买上色工具。好在之后推出的REX Black Ver.改进了色彩设计，总算让玩家们省了些心力。而在财力不足买不起3A的REX和RAY时，寿屋倒是个不错的替代品，当然，也几乎是惟一的替代品了……

10 千值练：在《MGSV》发售后，游戏中出现了一台名为“沙和尚”（戏称）的机体“Metal Gear Sahelanthropus”（图13）。这台可变式MG拥有人形直立行走模式，35米高的巨大身型所产生的压迫感，不知是否给各位玩家留下了深刻的印象，但至少可以肯定它绝对给模型厂商留下了深刻印象。目前有计划发售“沙和尚”模型的厂家除了寿屋外，还有手办大厂“千值练”。千值练是近年来崛起的新兴周边厂，产品线铺得十分广，品质也不错，在业内可谓异军突起。千值练的“沙和尚”头顶高28公分，基本接近PG版高达玩具的身高，而且完全涂装，武器配件也还原了游戏设定，并且追加了游戏中并未出现的盾牌；头部还有LED灯可以发光，可再现游戏中的怒吼场景；手指关节全可动，增强了可玩性。这么好的东西，只卖2100块钱不算贵吧~~~

11 PA改：前面提到的PA改系列，也出品过Metal Gear模型（图14），而且是全套在《PW》中出现过的Metal Gear：Pupa、Cocoon、Chrysalis、Basilisk和Zeke。这些Metal Gear的模型似乎很少见，基本很难找到玩家拍摄这些玩具的实物图。就连PA改的官方网店里也找不齐所有这五个模型的信息，比较奇怪。

从图上看，这些模型的个头不大，大概有 1/144 的比例；国外网站上，个头最大的 Cocoon 不出意外的售价最贵，大概要 160 美元，Chrysalis 和 Basilisk 的价格也都有 50 美元左右，Pupa 只要花 40 美元就可以买到，而最小的 Zeke 则出人意料的要 60 美元，毕竟是玩家们辛辛苦苦刷素材造出来的东西,卖这个价还真是含着泪也忍了。这套模型应该是 PVC 材质，做工看上去较为一般，细节上还原得倒还不错，非常有爱且手头很充裕的话，收藏一套倒也无妨；但毕竟加起来也是 300 多美元的东西，性价比不是很高，这么多钱都能买台游戏主机了，大家还是要理性消费。

12 游戏附带：除了以上那些模型外，还有一个特殊的玩意儿，那就是《MGS3》中“峡谷虎（Shagohod）”的模型（图15），这只模型并未独立发售，而是打包加入了“Metal Gear Solid 3 Premium Package”中一同推出的。这只Shagohod的模型体积很小，真正是只有巴掌大小，应该是1/144的比例；不过麻雀虽小五脏俱全，尽管只是这么小小的一个模型，原版机体的细节居然全都具备，尤其是后半部分推进单元的底盘细节，刻画得相当不错。但由于是限定版游戏的赠品，如果有意收藏这个模型的话，估计就得收一份完整的Premium Package游戏了。

! 时尚

13 凯旋摩托：既然是做周边产品，那就当然不会只有人偶模型之类的玩具，按照惯例商家肯定还会弄出一些与日常生活相挂钩的商品来丰富产品线，满足玩家的同时，当然也是为了方便能骗到更多的钱。说起来《MGS》的周边产品种类纷繁，想要完整地介绍一遍估计篇幅就要被拉得老长了，为了不让文章显得像是流水账一般，这里精选些有特点的来给大家进行介绍。下面就让我们一起来看看除人偶模型外，系列还推出过什么周边。首先登场的是一个非常重量级的东西，而且这个“重量级”并非徒具虚名，因为它确实是蛮重的，这便是英国老牌车辆制造商“黛安芬”，啊！不对，是凯旋公司为“《MGS》系列”最新作《幻痛》特别制造的主题摩托车，在“凯旋Bonneville T100”（图16）摩托车的基础上改装而成，也就是游戏里大首领的摩托座驾，同时也是《MGS4》中Big Mama骑的那辆。这种主题摩托据悉目前全世界只有一辆，而且经过较大的改装，拆掉了后视镜、行驶用的仪表盘，将坐垫更换成与游戏中大首领潜入服上的橡胶与碳纤维材质，连车胎都改装为德国Continental的全地形胎。车身整体涂成黑色，并刷上了钻石狗的标志；左边的车把为红色，与



12 ■寿屋的三只 Metal Gear 拼装模型，纯素组形态。


13


◀ Sahelanthropus 官方图，虽然尚不知不知成品的品质如何，但看这 Metal Gear 的表情，好像对销量还挺乐观。

▼ PA 改的 PW Metal Gear 全家福，国外玩家的私人收藏。



14


15 ■《Metal Gear Solid 3 Premium Package》附带的 Shagohod 模型。



16 ■ Venom Triumph Bonneville VTB.1，并不附送姑娘。

游戏中大首领左手义肢的颜色呼应；车尾两侧各配有一个弹药包，反正厂商是这么称呼的，实际上想装啥就看个人喜好了。

14 优衣库：摩托车这玩意，一是贵，再有并不是每个人都能用得着，所以我们一般玩家还是应该收藏些普通一点，实用一点的周边产品。那么咱们日常生活中天天都能用上的，而且很容易做成周边产品的是什么呢？当然是各种服饰鞋帽了，人走大街上总得穿衣服穿鞋对吧。官方也早就想到了这一点，为大家准备好了各种《MGS》的主题服装。说到服装，对"《MGS》系列"有爱的各位想必都买过优衣库出品的"MGS 25周年纪念服装"（图17），反正笔者是买了件新人菜鸟Snake版T恤来穿，衣服还挺舒服的，样式也不错，穿上了妈妈都说好。不过这套纪念服装，现在官方基本是没得卖了，只能看图回顾了。

15 PUMA：除了25周年纪念版之外，优衣库还出品过《潜龙谍影 和平行者》及《潜龙谍影 崛起》主题的服装，不过这些也都买不到了，想要的话只能亲自动手自（Shan）制（Zhai）了。当然玩家还有另外的选择，那就是购买现今仍在售卖的主题服装系列。目前Konami的官方网站上售卖的《MGS》主题服装是彪马公司为《MGSV》专门定制的，一共有五款运动夹克和三款T恤，小岛秀夫本人就曾经身着其中一款夹克拍照，并发到了推特上做宣传（图18）。

Puma 的主题服装虽然花花绿绿的挺好看，但这好看可是要付出不少代价的，五款夹克中最便宜的两款换算下来也要卖到将近 800 元人民币，比一般的 T-7 夹克要贵得多。除了衣服之外，彪马也没有放过鞋类产品，共为《MGSV》游戏打造了五款主题鞋子。除了一般造型的主题跑鞋及主题休闲鞋外，最值得注意的就是与游戏中大首领同款的潜行靴（图 19）。

这款潜行靴与游戏中大首领所穿"Sneaking Suit"的鞋子造型完全一样，游戏中的鞋子在鞋跟处也有着与真鞋相同的彪马公司商标，不过这款鞋子功能上应该是不如游戏中的版本，走路时大概不会附带脚步声消除效果。同时这双潜行靴的价格也很是昂贵，换算下来要花将近 3100 元才能买到，估计有爱的玩家入也得同时买两双，先把一双鞋摆在家里贡上，另外一双才敢穿在脚上糟践。

16 Musterbrand：除了彪马，还有一家专门生产游戏周边服装的厂商"Musterbrand"也推出了自己的《MGS》主题服装系列，包括多款T恤、卫衣、衬衣，以及功能背心、抓绒、冲锋衣等；此外Musterbrand还生产过《MGS》主题的提包、绒线帽和围巾，品种十分齐全。但这些都不是重点，重点在下面这件名叫"Snake Leather"的皮夹克（图20、21），是不是看着很眼熟？没错，它就是在《MGSV》中大首领穿过的那件皮衣，装备后时髦值暴涨百分之九百九十八。

尽管这件皮夹克的售价高达 400 欧元，但它显然还是会成为游戏粉丝竞相追逐的收藏目标，买上这么一件皮衣，再配上一辆凯旋机车，瞬间就有了传奇特工的感觉。然而很不凑巧，这件皮衣在全球范围内只生产 300 件，所以就算是不差钱，大部分人也只能接受无法得到它的遗憾。

17 精工手表：虽然俗话总说人靠衣装，但光穿得好显然是不够得，我们还要从细节上凸显个人品味，具体地讲就是要戴一块好手表。个人查了下，"《MGS》系列"的主题手表大都由"精工"出品，比如大首领在《MGSV》中戴在义肢上的那只手表，就是精工的"WIRED AGAM601"（图22），手表样式大家玩过游戏都知道，这款表带有一定防水功能，月误差在正负三十秒左右，拥有码表、倒计时、闹钟等多种平常较少用到但只要拥有就感觉特别犀利的功能。手表装在一只游戏主题表盒中，额外附送一根大概为塑胶材质的黑色表带；表的背面铭文上刻有"Metal Gear Solid V"字样及手表的编号，是的，这又是一款限量发行的物件，全球一共2500块，定价换算一下大概为2400元左右。

据个人估计，现在这款手表即使没有被抢购一空，库存应该也所剩无几了，难道又要让广大玩家看着这块表干瞪眼？解决方案倒是有一个：不知道大家是否还记得，在 E3 2013 预告片中演示时间流逝系统时，游戏出现了一个巨大的精工电子表表盘；如果大家把这个预告



◀全套优衣库 MGS 25 周年纪念 T 恤。



▼小岛秀夫佩戴 J.F.Rey UV Collection Kaz Gear 太阳镜，身穿 Puma T-7 Track Jacket X-RAY 拍宣传照



▲ Puma Sneaking Boot × MGSV。





▲ Snake Leather 出现在《MGSV The Phantom Pain》GDC 2013 揭示宣传片中

片翻出来看，就会发现，预告中的这款手表并不是最终游戏里大首领用的那块。实际上，E3 2013 以及后续的数个实机演示中出现的表盘，都属于精工的另一款电子表“G757 5000 Silver Wave”（图 23）；正式版游戏中的“AGAM601”直到 E3 2015 演示中才真正替代了“Silver Wave”，而且似乎直到这次演示，游戏的 UI 才是我们最终在正式版中看到的样子。所以个人推荐可以买一块“G757 5000”来疏导怨念。

对比一下外形我们不难发现，AGAM601 其实就是 G757 5000 的重新设计款，继承后者经典外形的同时，也加入了不少现代元素。G757 5000 的生产年份是 1980-1989 年，距离现在也挺久远了，它的孪生兄弟“G757 5020”曾经还成为过 007 的专用表，在第 13 部 007 电影《007 八爪女》中，罗杰·摩尔扮演的詹姆斯·邦德手上就带着 G757 5020。但同样由于年代久远，现在想找到一块全新未开封的 G757 5000 应该也是不可能完成的任务，只能在 eBay 之类的购物网站找个人售卖的二手表了。

除了 AGAM601 外，精工在更早些时候就与“《MGS》系列”有过合作，分别是 2013 年发售的《潜龙谍影崛起 复仇》主题手表“AGAV769”——也就是游戏中黑人小哥凯文（Kevin）手上戴着的那块，还有 2014 年发售的《潜龙谍影 V 原爆点》主题手表“AGAV777”，表盘上刻有 MSF 的标记。这两块手表的售价折合人民币均为 1800 元左右，其中 AGAV769 限量生产 1000 块，AGAV777 限量 1300 块。

18 **艺术设定集**：在这些穿的戴的之外，“《MGS》系列”还出过不少各种相关书籍周边。比如最近出版的由野岛一人所著的游戏小说，之前阿什利·伍德也曾与多位作家合作创作过游戏漫画，再比如游戏的各种官方攻略本以及设定集。接下来要提到的，是一套特别的设定集，也是系列相关所有周边中笔者最喜欢的一件——《潜龙谍影25周年纪念美术集(Metal Gear 25th Anniversary Artbook Collection)》（图24）。这个有着超长名字设定集的特别之处，当然不是因为名字够长，而是在于本身的内容：虽然名叫Artbook Collection，但却并不是只有Artbook。产品主体是两本设定集，涵盖了1987-2012年所有《MG》以及“《MGS》系列”游戏的相关原画设定，每本厚达250页，书籍本体装在一个非常有逼格的金属盒中，档次十足。此外，这本设定集还附带了系列1~4代以及《PW》中一共五本剧本集（图25），相当有收藏价值。不过依旧令人遗憾的是，这套设定集一共只有2500份，而且只有在Konami官方网店“KonamiStyle”上被随机抽中的幸运买家才有资格购买，每套的价格约为250美元左右。非常对不起，又介绍了一个买不到东西给大家。

! 实用

19 **Risk桌游**：看完这么多可望而不可及的周边，让我们来看一个同样比较特别，但市面上却绝对买得到的周边来回回血，这就是由“Parker Brothers”专门为“《MGS》系列”定制的桌游《Risk Metal Gear Solid》（图26），游戏基于经典的Risk规则设计，玩家要扮演《MGS4》中的五个PMC互相战斗以占据更多的地盘，至于具体玩法，由于笔者天生不擅长玩这种动脑筋的游戏，所以也没深入研究，总之这套桌游在亚马逊上有的卖，某宝上也有。价钱大概为600多块，也不算太贵，有兴趣的话可以买个回来叫上朋友一起玩耍。

20 **植入广告**：最后让我们来看一些另类的“周边”。为什么要打上引号呢，因为实际上这些产品并不算是游戏周边，而是在游戏中有过植入式广告的沙漠化【欧美。系列最早出现植入式广告的作品，大概就是《MGS3》了，除去没有指明品牌的方便面外，最有名气的就是能量补充食品“Caloriemate”了（图27）。

这张广告画相信大家熟悉得不能再熟悉了，这种名叫 Caloriemate 的东西是日本大冢制药生产的一种能量食品，游戏中出现的是 Caloriemate 品牌下叫做“Caloriemate Block”的食品，盒子里装的是几根条状曲奇，有多种口味。另外随着国内代购产业的不断发展，已经可以在网上购买到了；不过据说，仅仅是据说，这东西的味道并不理想。

随后的《MGS4》迎来了一次植入式广告的高峰，首先在游戏之外，

22



▲ WIRED AGAM601

23



▲ G757 5000 Silver Wave

24



25



▲游戏剧本集。

◀设定集以及金属盒包装。

26



▲桌上花花绿绿的是棋子，感觉就是买模型送桌游。

27



▲大首领倾情代言。

Old Snake 倾情出演了能量饮料“Regain”的广告，这支广告笔者曾经上传到优酷，不过因为年代太早，所以分辨率比较捉鸡，有兴趣的朋友可以用“MGS4 能量饮料广告”作关键词搜索这条视频。到了正式游戏中，更是出现了索尼爱立信 W62S 手机、凯旋摩托车、苹果 iPod、iMac 以及 Macbook 等名牌产品；更厉害的是游戏中还可以获得育碧年货大作《刺客信条》初代主角“Altair”的刺客服装，这软广告做得太绝了（图 28）！

到了《和平行者》整个系列的植入广告进入巅峰，这次游戏中居然连杂志都加入了软广告大军，Fami 通、电击 Playstation 等杂志都在游戏中作为道具出现；此外作为回复道具，Doritos、Pepsi Nex、Mountain Dew、Bon Curry 这些食品也自然而然进了玩家的道具栏，其中 Mountain Dew 还推出了一套《PW》角色的主题饮料；服装方面，优衣库 T 恤成为了大首领的迷彩，当然隐蔽度十分感人……而如果玩家是在 LAWSON 连锁店里预订的游戏，还会获得一个解锁码，可以在游戏里解锁一件印有 LAWSON 商标的 T 恤——所以这么个预订特典算是有什么用？根本就只是信仰充值嘛。

21 **凌仕芳香喷雾**：除了吃的和穿的，游戏的植入产品中还有用的，首先是AXE的芳香喷雾，使用后立即神清气爽。额，我是说，游戏里的人物使用后立即神清气爽。AXE这个牌子就是国内的Lynx凌仕，它的产品在一般大超市里就能买到。其实对于《PW》里的这些植入产品来说，基本都是日常生活中随时随地都能买到的东西，只有少数产品因为发售地域不同而存在些购买限制罢了。

22 **移动音乐设备**：为了能让游戏中的角色能一边战斗一边听歌，多媒体播放器自然也是必不可少的，不过在游戏的60年代背景下，《MGS4》中的iPod显然是不能用了，于是大首领与时俱退，买来了Sony的Walkman。毕竟是无所不能的Boss，只要想用的东西，随随便便就能从未来穿越获取，《PW》里除了一堆未来武器外，一同穿越的还有右边这个玩意儿（图29）。1974年就用上了MP3，大首领实在厉害，这么神奇的东西，各位玩家们不考虑买一个吗？

Sony 公司顺应形势，更是特地生产了《PW》限定版 MP3，不过不是这款 W202，而是 W252，价格还挺贵，需要 600 多人民币一个，但可惜因为年代久远停产了。不过现在它的后辈 NW-A16（图 30）和 NW-ZX2（图 31）紧跟步伐，也相继推出了《潜龙谍影 V 幻痛》特别版。

这两款主题 Walkman 播放器做工精良选材考究，加上了游戏标题和 Outer Heaven 标记后更具收藏价值，价格方面：A16 的售价约为 1500 元人民币，ZX2 的售价约为 7300 元人民币。说句实话，笔者几乎是咬着牙才打完后面那个数字，太！贵！了！敢便宜点儿吗！不过即便如此，相信还是会有不少玩家用几个月的方便面换回这么一台 Walkman 吧，毕竟是爱的力量是无穷的。

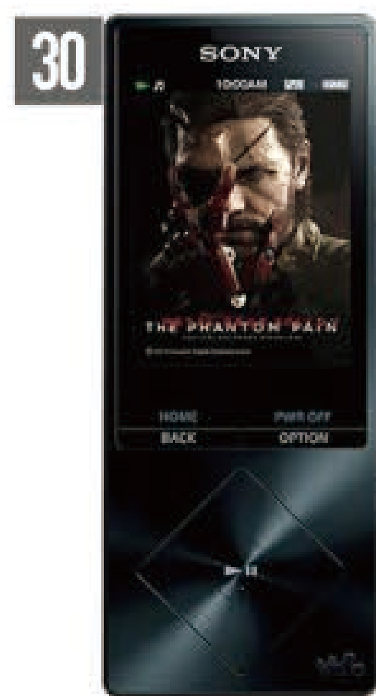


28

▲ Do you like it ?


29

▲ Sony NWD-W202 MP3 播放器




30



31

▲ Sony Walkman NW-A16 幻痛特别版 ▲ Sony Walkman NW-ZX2 幻痛特别版

! 结语

文章到这里也差不多结束了，本文涉及的内容也许只是整个“《MGS》系列”周边产品的一部分，实际上会有很多东西没有提到过。通过本文，笔者更希望能够让大家对 MGS 周边产生更大感兴趣，使得大家能够产生继续发掘、寻找更多周边的意愿及动力，从而走上败家之路（笑）。毕竟“《MGS》系列”作为在玩家心目中举足轻重的游戏作品，其周边产品自然会越出越多。

同时，面对如此之多的周边产品，眼都要挑花了，到底怎样才是正确的收集周边的方式呢？个人建议限量发售的东西尽早下手，早起的鸟才有虫子吃；而对于那些发行量很大的周边，可以缓一缓再入，毕竟不会那么容易就缺货。至于个别珍稀周边，以及一些在展会现场发售的产品，大家还是洗洗睡吧。反正买不到，能买到也得钱包大出血，破财又伤身，有那些钱还不如多买点其他比较容易买到的周边或者喜爱的游戏杂志什么的，强行广告（笑）。不过如果你是选择困难综合症的患者，总会遇到一次能看上 N 种周边产品的窘境。此时本人建议，可以同时使用两个或更多个便携式概率事件生成器（俗称“骰子”）来抉择，喜欢的东西每样给它掷个点数，从大到小排列一下，按次序购买即可，选择困难这种世纪难题即刻迎刃而解！




◀▼周边售价高，入坑需谨慎，各位败家之前一定要三思而行，以免悔不当初，剁手吃土。

其实购买周边这件事，个人觉得还是贵精不贵多，昂贵的周边产品一般来说更有收藏意义；但可能一些不起眼的东西也有其特别的一面，在眼光独特的人心中说不定更具价值。总而言之，面对你最喜爱的游戏所衍生出的周边产品，不要再犹豫，赶紧拿起鼠标订购吧。

《潜龙谍影》系列剧情回顾

从20世纪初"哲学家"组织的建立，到《潜龙谍影4》的终结，整个《潜龙谍影》系列时间跨度超越100年。每一部《潜龙谍影》游戏都是一个独立的游戏，但它们的剧情又都互相巧妙地联系着，若玩家没有经历过全部游戏所讲述的剧情，都有可能难以理解剧情中某一环所引出的重要意义。在这篇《潜龙谍影》剧情回顾中，我们不仅希望能让系列死忠再一次回顾系列，更希望被游戏复杂剧情搞糊涂的玩家，能从宏观上全面理解系列剧情的来龙去脉。

文 移动电线杆　编 伽蓝

1995

1964　1974　1975　1984



METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

主角大首领
（又名：裸蛇）

METAL GEAR SOLID V GROUND ZEROES

主角大首领

METAL GEAR

主角
索利德·斯内克

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

主角大首领

METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

主角"大首领"（又名：憎毒之蛇）



1999 2005 2007-2009 2014



METAL GEAR 2 SOLID SNAKE TACTICAL ESPIONAGE GAME

主角
索利德·斯内克

METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY

主角
索利德·斯内克&雷电

METAL GEAR SOLID

主角
索利德·斯内克

METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

主角索利德·斯内克
（又名:老蛇）

1900

20世纪初

20 世纪初，“哲学家”组织的建立标志着整个“《潜龙谍影》系列”传奇的开始。这个独特却又异常神秘的组织由当时处在优势地位的 3 个国家中的杰出代表人物组成，这三个国家分别是：美国、苏联以及中国。这些人为组织积累了相当多的资金支持，意图通过这些资金能够有效地在未来可能发生的战争或冲突中占据优势，这些资金被世人所称为“哲学家的遗产”。同时，“哲学家”们也想通过他们所拥有的庞大资源以及强大影响力来引导全世界远离残忍并且多余的战事。

然而，随着时间的流逝以及“哲学家”组织的创立者相继离世，这个秘密组织存在的理由渐渐变了味道，组织当初成立的初衷并没有很好地传承给他们的下一代。伴随着组织内部的混乱以及紧接着爆发的第二次世界大战，苏联——或者更准确的说，一个名为沃尔金的人独占了“哲学家的遗产”，而这也成为了《潜龙谍影 3》故事的导火索。

1964

1964年——《潜龙谍影3 食蛇者》

美苏冷战期间，两国都互相遵守着“对等保证摧毁”学说：由其中一国发起的核打击将不可避免地导致另一国发起的相同甚至更加猛烈的报复性核打击。基于此学说引申出的“核威慑”理论维持着美苏两国的“核平衡”。《潜龙谍影 3》事件发生在 1964 年古巴导弹危机的大背景下，此次危机标志着当时两个超级大国外交的崩溃，美苏核战争一触即发。在《潜龙谍影》系列的世界线中，《潜龙谍影 3》涉及到建立“哲学家”组织的三个国家想要从沃尔金手中夺回“哲学家的遗产”所产生的斗争中。

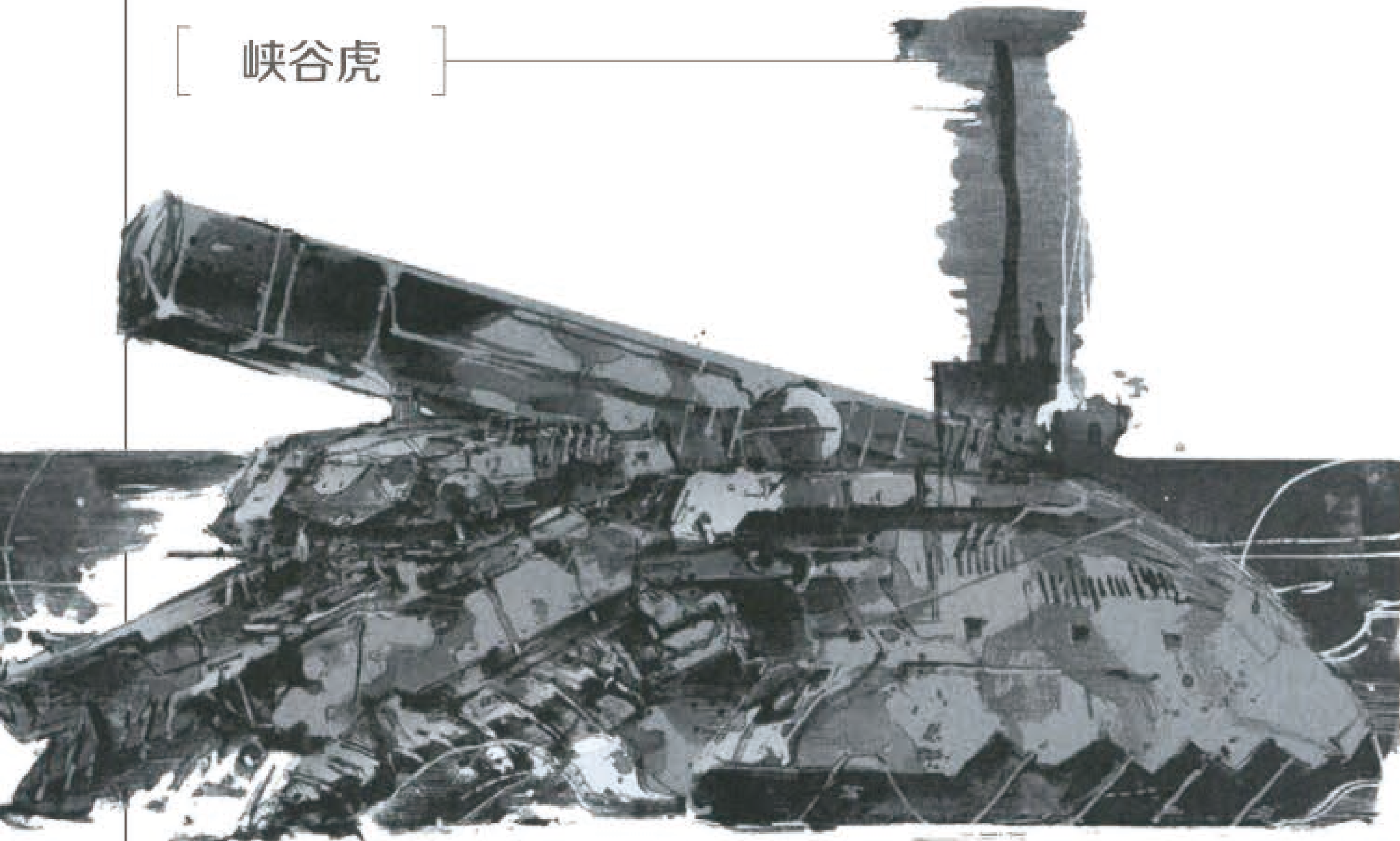
一名代号为“裸蛇”，隶属与 CIA（中央情报局）下属 FOX 部队的美国特工，以及零点少校（Major Zero）所指挥的后方支援部队，被秘密送入苏联境内。这次行动的目标有：

摧毁核弹发射兵器“峡谷虎”（shagohod）——“峡谷虎”作为一种强大的核武器破坏了美苏两国之间微妙的核平衡。

刺杀沃尔金上校——其不仅独吞“哲学家的遗产”，还想要推翻赫鲁晓夫政府建立新的政权并且企图通过“峡谷虎”的核打击能力带领苏联获取冷战的胜利。

处决“引领者”（The Boss）——原是最受尊敬的美国秘密特工，同时也是“裸蛇”的导师。引领者背叛了她的国家并加入了沃尔金上校阵营，并提供给后者两枚美国制造的小型核弹头以示诚意。





裸蛇在任务中展现出了自己强大的潜入以及生存能力，最终破坏了“峡谷虎”并杀死了沃尔金上校以及引领者。但在最后，一切都真相大白了：引领者的背叛只是一个骗局，而她的目的是接近沃尔金上校然后夺取“哲学家的遗产”同时阻止美苏两国核战争的爆发。她最后的使命是扮演她背叛者的身份直至她生命的最后一刻，而她的死刑将由她的徒弟“裸蛇”执行，以此来彻底隐瞒任务的真相。同样真相大白的还有左轮山猫的身份：他表面是忠于沃尔金上校的苏联军队中的奇才，但事实上他是为美国政府工作的双面间谍，并且是引领者如假包换的儿子，他协助恢复了载有“哲学家的遗产”接入码的微缩胶片（后来发现只有一半）。

引领者在一开始就很明白自己在这次任务之后的命运，然而作为一名自始至终的爱国者，她心甘情愿成为被世人所唾弃的背叛者，为了自己的国家牺牲自己，这便是引领者理想的代价。她一直都准备着为她自己所选择的路而献身，这是她对于她心中“自由”一词的表达。可以说引领者的死影响了整个“《潜龙谍影》系列”。“裸蛇”在任务的最后最终理解了自己导师高尚的理想，但是在任务已完成，上级把“裸蛇”的头衔提拔为超越引领者的“大首领”（Big Boss）后，他对于如此随意地亵渎且抛弃了自己导师的国家感到极其失望。

1970

20世纪70年代初——Cipher的建立

在引领者死后，零点少校和大首领（也就是“裸蛇”）决定信奉引领者所持有的理想，引领者那为了保护自己的国家甚至能搭上自己所有尊严甚至是生命的意愿都让二人难以忘怀，这也催生出了 1970 年 Cipher 组织（也有“零”的意思）的建立。

在零点少校的主导以及大首领和左轮山猫的协助下，Cipher 最终成功建立，其旨在为美国提供情报服务，而且更为重要的是，作为一种平衡世界局势和利益的存在——正如“哲学家”组织先前做的那样。在“食蛇者”行动（《潜龙谍影 3》）后，Cipher 便获得了大部分“哲学家的遗产”从而得以开始运作，但在零点少校的掌控下，Cipher 很快采取了一种激进的做法：他企图把美国的政治、经济以及人文作为模板强加给其他所有国家，通过这种方式来实现天下大同。

零点少校相信用这种模板化的手段就可以预防未来可能存在的敌对势力以及外在威胁，因为同化后的世界就不存在斗争了。但他没想到的是，他这样做是曲解了引领者的原则，引领者相信的是：一个人，哪怕献出自己的生命，也要不惜一切代价去保护自己的国家。引领者想要找寻一个没有国界的世界，为了实现这个理想她不惜把自己作为一枚弃子，而零点所统领的 Cipher 则想要通过完全的控制和支配整个世界来实现统一。零点少校仅仅只理解了字面意思的“没有国界的世界”，对于他来说，“没有国界的世界”是一个“地球上的所有人都被一套体系所统一”的地方。零点眼中的世界只是他用来实现自己目的的工具，并且最终会有一个结果来验证自己的想法，无论代价有多大。

值得一提的是，大首领也曲解了引领者的意思，他采取了另一种极端的做法，那就是组建了一支没有国界概念的军队。这支军队不受任何政治力量的影响，并且为那些愿意为自己而战的人们提供一个避难所，大首领把自己视为武器，并坚信武器必须一直战斗下去。从这一刻起，大首领的观点便与引领者有了差异，因为大首领觉得引领者本应该继续战斗下去，本应该创建另一条道路。对于引领者来说，为了祖国奉献自己只是一种死路一条的手段，她那时觉得这是正确的所以才选择了这条道路，并且相信所有人都有支撑他们这么做的正义感。

在多年以后，零点少校与大首领理念上的分歧最终导致了两人的矛盾，而这最终成为了之后《潜龙谍影》系列所有事件的万恶之源。

由于零点少校掌控了“哲学家的遗产”这一几乎取之不竭用之不尽的资源，Cipher 的影响力可谓愈发强大，甚至政府都要依靠其资助。再加上当时还有拥有“大首领”这一头衔的偶像级人物助阵，Cipher 的发展可谓势不可挡。但在 Cipher 发展的过程中，大首领隐约觉得自己被零点少校操纵利用了，更不用说大首领本来就很鄙夷零点少校那古怪的观点。

1971 年至 1972 年，零点少校在意识到两人关系渐渐疏远后，担心大首领终有一天会离开 Cipher。为了保证即使大首领出走 Cipher 也能足够强大，零点少校偷偷地启动了“魔童计划”，目的是保住史上最强战士的基因。之后，在绝密的条件下，三名大首领的克隆体诞生，分别是：“固蛇”索利德・斯内克，“液蛇”利奎德・斯内克，以及索利达斯・斯内克。不久之后，大首领知道了“魔童计划”，他把这个行为视为零点少校对他的背叛。大首领认为零点少校根本就不知道 Cipher 建立的意义是什么，并且觉得他对于力量的渴望最终会扼杀世上一切可能的自由与希望。

至此，两人彻底闹翻。零点少校企图像他计划的那样控制住全世界，相反，大首领想要建立的是一个相反的极端——通过摆脱所有意识形态的政府的控制达到自由。最终，大首领为了组建自己的独立雇佣军队离开 Cipher，而 Cipher 则继续巩固着它的力量和影响力。



1974

1974年——《潜龙谍影 和平行者》

大首领与零点少校分道扬镳后，同时意味着与美国的决裂，大首领也准备好组建自己的军队以给予潜在的委托人军事方面的服务，这便是“和平行者”事件的开端。

大首领的副手，和平・米勒（Kazuhira Miller）找到了他们的首个委托人：一名哥斯达黎加国立和平大学的教授以及他的一个学生，帕兹・奥尔特加（Paz Ortega）。二人因他们的国家被一支神秘的武装集团入侵所以来寻求大首领的帮助。这支叫做“和平哨兵”的武装力量实际上隶属于 CIA。起初，大首领不想接下这个委托，因为他凭直觉就猜到了这名教授是 KGB 的人，而且他也不想再度卷入两个超级大国永无止境的斗争中。但在他听完一卷磁带后便改变了心意，因为那卷磁带里清清楚楚地录下了大首领的导师，引领者的声音。大首领心想引领者是不可能在那场战斗后活下来的，抱着这个疑问，他接受了这个委托。

在建立好位于海上的母基地（Mother Base）后，大首领便以此为基地驻扎并发展自己的军队。随后完成了一系列复杂的任务，其中包括与由只能依靠轮椅活动的科学家休伊・艾默里克（Huey Emmerich）发明的能够行走的核坦克“和平行者”的战斗，“和平行者”搭载有一套完整的人工智能，它能够自我思考，并能在敌人攻击过后自主进行回击。



和平·米勒



大首领

“和平行者”的人工智能是由引领者之前共事过的助手奇爱博士（Dr. Strangelove）所研发的，这套人工智能正是基于引领者而构建的，它所包含的复杂统计模型包括了引领者生前所有的记录，包括心理数据，通讯能力，甚至是引领者的情感。在对引领者爱慕的驱使下，奇爱博士意图通过这种方式以机器人的形态复活引领者，这也解释了那卷磁带里为何会录下引领者的声音。

尽管对“和平行者”进行了一系列凶猛的进攻，大首领还是没能阻止其发射核弹，但就在这一刻，也许是它的人工智能过于完美，以至于它完完全全地复制了引领者那高尚的理想，最终“和平行者”缓缓步入尼加拉瓜湖中沉了下去，才阻止了核弹的发射。

这一系列的事件让大首领更加坚信政府以及服务于他们的相关机构都是不可信的，而他自己将作为武器不断地战斗，不断地加强自己的实力。基于这些想法，大首领不仅继续招募士兵，更为重要的是，他把奇爱博士和休伊・艾默里克征入麾下，用来研发属于母基地自己的双足核武器坦克，并把其命名为“金属齿轮 ZEKE”（Metal Gear ZEKE）。

出乎意料的是，在 ZEKE 刚刚完成并可以使用时，帕兹潜入了 ZEKE 并启动了它。原来她是效忠于 Cipher 的间谍。帕兹尝试拉拢大首领，让后者重新回归零点少校的部队，还可以让母基地成员归依 Cipher 成为其左膀右臂，大首领自然不会再回到那种地方去，因此只能被迫与帕兹交战。战胜帕兹后，ZEKE 的爆炸使得帕兹坠入加勒比海，生死未卜。

尽管 ZEKE 被大首领击沉入海，但是还没有到不能修复的地步。在从海中小心地打捞出 ZEKE 后，奇爱博士与艾默里克共同修复了这台庞然大物。有一支能力精良的部队当做战事前方的矛，母基地作为后盾，以及一台具备核打击能力的机甲的条件下，大首领开始了建立一个属于他和他麾下士兵的国度。在《潜龙谍影 和平行者》演职人员表之后，大首领阐述了一段他与母基地存在的意义：

我们将放弃我们的国家，我们将离开我们的祖国，与这个世界合为一体。我们没有国界之分，没有哲学观可论，没有思想意识。我们会去需要我们的地方，不为任何一个国家，不为任何一个政府，只是为了我们自己。我们不需要斗争的理由，只要有人需要我们，我们就会去发动斗争。我们会为需要求助的人提供援助。我们是无界之师。我们所处的时代决定我们的目标；我们有时甚至不得不出卖我们自己。如果这个时代需要我们，我们不惜化身革命分子，十恶不赦的罪犯甚至是让人闻风丧胆的恐怖分子。没错，我们也许总有一天会被打入地狱，但是我们还有其它的容身之所吗？

零点少校自然不会放过这种行为的发展，不光是因为理念上的冲突，还因为 Cipher 渐渐张开的情报网，容不得外界的半点干扰。







1975——《潜龙谍影V 原爆点》

现在，大首领所率领的"无界之师"可以说是传奇般的存在，即便这意味着与 Cipher 为敌。

帕兹与大首领一战后生死未卜，事实上她落水后被一名渔夫救起，但很快被 Cipher 特工截获了下来。随后她被关押在古巴南部的一个代号为"欧米茄"（Omega）的美国军事营地。在这之后，母基地很快接到国际原子能机构（IAEA）的联络，他们要求派出代表就国际舆论所指的私藏核武器行为进行排查。休伊·艾默里克认为通过了 IAEA 的审查会对实现他们未来的目标更加有利，并以此为理由劝说从一开始就很不情愿接受检查的大首领和米勒。最终，艾默里克擅自通知 IAEA 母基地表示同意接受审查，并敲定了接受审查的时间。随后，他们把 ZEKE 藏了起来，并且毁灭了所有可能证明母基地存在核武器的证据。

与此同时，一名之前被大首领救出后便一直居住在母基地的男孩，奇科（Chico），了解到了帕兹现在的困境。出于对帕兹的爱恋之情，他独自一人悄悄离开母基地打算营救帕兹。然而他想的过于天真，不久就被欧米茄营地的士兵抓获。奇科和帕兹在被抓获之后，就一直受到非人道的酷刑，Cipher 企图通过这种方式从他们嘴里获得母基地的重要情报。

大首领在 IAEA 审查的前夜获得了奇科和帕兹的关押情报。考虑到营救行动的敏感性，大首领决定独自一人执行这个紧急任务。IAEA 前脚刚刚抵达母基地，大首领后脚就来到了欧米茄营地。

凭一己之力，大首领救出了奇科与帕兹。在直升机返航的途中，大首领发现语无伦次的帕兹体内可能植入了爆炸装置。在通过外科手术的方式移除炸弹后，大首领回到了母基地。而他所见到的，则是被"审查人员"所破坏的母基地。实际上，这些所谓的"审查人员"是一支叫做"XOF"的大型精锐特种部队。

原来这都是一名叫做"骷髅脸"（Skull Face）的人设下的圈套，无论是 IAEA 的审查，还是泄漏到大首领耳中的关押情报，都是由他一手策划的。骷髅脸很精确的把情报的泄露时间点控制在了审查前夜，迫使大首领不得不离开母基地转而营救奇科与帕兹。而他的目的，便是彻底摧毁母基地。大首领从 XOF 的枪林弹雨中救出了米勒，但万万没想到的是，帕兹的体内居然还有第二颗炸弹。在这颗炸弹爆炸后，大首领乘坐的直升机坠毁，与大首领一同乘坐直升机的医疗兵在爆炸的瞬间，用身体试图为大首领抵挡爆炸的冲击，但二人还是双双陷入长年的昏迷中。

这次事件的真相一直到十年以后才被揭开：休伊·艾默里克以及暗置在母基地的他的同伙共同暗算了大首领。他在所谓的 IAEA 审查期间与 XOF 进行了直接的沟通，为了确保了自己的性命出卖了大首领以及母基地。



那么这支 XOF 部队是从哪里来的呢？当年零点少校为了防止自己 Cipher 的手下背叛自己，在大首领不知情的情况下，建立了这支神秘部队。起初 XOF 仅仅被指派在 1964 年的"食蛇者"行动中秘密支援 FOX 部队，换句话说，XOF 一开始只是一支为了给 FOX 做善后工作的影子军队。

在大首领与零点少校分道扬镳后，XOF 转型成为 Cipher 的地下精英部队。然而令零点少校没有想到的是，XOF 的指挥官，骷髅脸，不仅对大首领心怀恨意，而且还对他的上司，也就是零点少校本人，抱有一种病态的憎恨。年复一年骷髅脸一边听从零点少校的指挥，一边发展壮大 XOF，但是骷髅脸心中真正想的是要将零点少校与大首领一网打尽。

骷髅脸计划的第一步自然是摧毁母基地，而这个计划完完全全由骷髅脸一手策划，当然引爆帕兹体内的炸弹也是骷髅脸计划好的——然而骷髅脸这些行动零点少校并不知情，尽管两人互相怀有敌意，但是零点少校还没有到要除掉大首领的地步，更不必说发动歼灭行动了。

在这之后的 9 年里发生的事件都在《潜龙谍影 V 幻痛》中逐渐浮出水面，但是有些还是要在这里提前说明，以便后续成文。在大首领的直升机坠毁后，零点少校秘密地把处于昏迷中的大首领安排在塞浦路斯（Cyprus）的一间医院中接受治疗。零点少校并没有怀疑骷髅脸是直接冲着刺杀大首领去的，仅仅认为他只是攻击了母基地而已。出于惩罚，骷髅脸被罢免了他的职务，并且被贬到 Cipher 的非洲区行动。在非洲，他对于当地的生物武器以及基于它们所研发的先驱应用产生了浓厚的兴趣。

一年以后，骷髅脸开始实行针对零点少校的计划。他在之前的拷问中从之前见过零点少校一面的帕兹嘴里撬出来了零点少校的藏身地址。这所安全屋自然是受到了严密的保护，正面突击无疑是送死。于是骷髅脸心生一计，给零点少校寄去了一个包裹，包裹里装的是对于后者极其重要的东西。然而这件物品上沾染了骷髅脸事先准备好的寄生虫，并正如他想的那样，零点少校通过这件物品感染了这种寄生虫，它能够不断侵蚀宿主并对其神经系统中的认知功能造成不可逆的恶化。骷髅脸心中的憎恨，让他觉得一定要慢慢的折磨死零点少校，而不是简单地杀了他了事。

尽管零点少校让身边的专家减缓寄生虫的侵蚀速度，但是他觉得自己终究难逃一死。在他彻底失去自主能力（《潜龙谍影 4》中最后的样子）之前，他把自己锁了起来，并开始着手准备一系列行动。

而这一系列行动中最重要的一个就是委托奇爱博士（当时工作于 DARPA，实际上就是 Cipher，但她并不知道）开发一种控制情报流动的极高端的人工智能系统，以应对未来可能形成的信息化世界。这个人工智能系统，就是我们会在后文提到的"爱国者"系统。零点少校觉得自己作为一个个体终将走向毁灭，但他并不放心把世界的掌控权托付给下一代。于是，他打算通过这个人工智能自治系统确保在他死后能够作为他的影子延续他的影响力。

随后，零点少校直接接触了大首领身边的所有人，他联系到了左轮山猫，在大首领仍处于昏迷状态的时候，托付他一定要保护好大首领。同时，他也出面见了大首领的副手米勒，并告诉他要准备好回归大首领的领导。最后，零点少校在 1977 年来到大首领病床前与大首领道别，而这一次见面，给《幻痛》章节以及之后涉及到的一位神秘人物的身份，埋下了伏笔。

与此同时，骷髅脸在彻底了解了 Cipher 非常规的结构，加上他在 XOF 工作期间所搜集到的情报，他已经能够逐渐通过他所积累到的资源——比如说寄生虫，来巩固他正在发展的力量集团。对于骷髅脸来说，舞台已经搭好了。



[奇科]



[帕兹]

1984

1984——《潜龙谍影V 幻痛》

以下内容涉及到《白鲸记》中的相关内容，为了便于不了解这部文学作品的读者理解，本人将对以下的部分词汇进行简单解释："亚哈"（Ahab）与"以实玛利"（Ishmael）分别对应《白鲸记》中的叙述者以及船长。这里两个词为之后的真相埋下了很深的伏笔。



从持续9年的昏迷中苏醒后，大首领（后文称为"亚哈"）便立刻卷入了他为之奋斗一生的战斗当中，这也为《潜龙谍影V幻痛》拉开了序幕。

尽管零点少校安置了相当多的看守人员，还有左轮山猫为大首领做护法，骷髅脸还是知道了大首领的所在位置。他向那间塞浦路斯医院发动了一波压倒性的进攻，充当这次进攻任务的先锋，是一位叫"静"（Quiet）的女性职业杀手，她的任务便是找出并杀死大首领。在最紧要的关头，与亚哈同病房的病人，脸上缠满了绷带的以实玛利，阻止了静的杀人计划。

以实玛利用病房内的药物引燃静，随后静从窗户坠落。以实玛利告诉亚哈自己一直在等待他从昏迷中苏醒，为了这一天他等了整整9年。话音未落，XOF开始对医院发动全面进攻，并对所有医院里的人无差别攻击，不留活口。

荒谬的是，他们紧接着在医院里遇到的某名敌人，明显不从属XOF，这个人身上燃着可怕的超自然火焰，而且不受子弹或是爆炸的影响，但是他显然也是为取大首领性命而来。但他也间接地让亚哈与以实玛利有机可乘，从医院里逃了出来，最后趁着火人与XOF打斗的混乱，以实玛利找到了一辆可以用来逃跑的救护车。

亚哈自始至终都处于一种绝望的状态，他觉得自己一定出现了幻觉，因为他看到了一只如鬼魂般的大鲸鱼出现在空中，并把一架在空中攻击直升机吞入了自己的肚子里。

在高速的逃亡中，以实玛利失去了意识，亚哈不得不去操纵方向盘，结果救护车失去了控制并撞向了路边。撞车后，左轮山猫赶到，这时以实玛利解下了头上的绷带，原来他才是真正的大首领！左轮山猫给了他逃跑所需要的证件，两人就互相道别了，这一切都是零点为了保护真正的大首领所做的计划。而这个"亚哈"，是9年前为大首领挡下爆炸冲击的医疗兵，原来这名医疗兵在医生的全力抢救下并没有死去，但是由于替大首领挡下了致命的爆炸，他陷入了长达9年的重度昏迷中。真正的大首领从昏迷中苏醒后装成缠满绷带的普通病人，一直等待着那名医疗兵的苏醒。终于，医疗兵苏醒，他们把他整容成大首领的样子，还对他施加了催眠疗法——目的就是为了让他以为自己就是大首领。这个计划确实成功了，而"亚哈"，也就是本作的主角"憎毒之蛇"（Venom Snake，下文简称"毒蛇"），成为了大首领的替身。

亚哈渐渐恢复意识，但却发现本应坐在驾驶员位置的以实玛利不见了。随后左轮山猫赶到，伴随着一场及时雨，两人击退了火人的又一轮进攻，这才保住了性命。

亚哈在身体恢复后，接受了左轮山猫的辅佐以快速了解当时的世界局势。在返回了还仍处于正在建立状态的母基地后，毒蛇苏醒后的第一个任务，便是救出现在被囚禁的原大首领的副手——米勒。

在米勒被救回母基地并重返岗位后，母基地的总指挥官由毒蛇、米勒、以及左轮山猫这三位担任。在完成了一些委托任务之后，这组铁三角把重建的母基地打造成了新的雇佣兵组织——钻石狗（Diamond Dogs）。不过他们只接受与Cipher有关的委托任务。其中，毒蛇在任务中途遇到了之前试图杀死自己的杀手，静。在一番狙击角逐中，毒蛇击败了静。出于对静战斗能力的好奇，毒蛇把她带回了母基地并最终吸纳她为钻石狗的一员。



终于有一天毒蛇得知了骷髅脸的行踪情报，虽然最后扑了个空，但是毒蛇见到了休伊・艾默里克，并把后者带回了母基地审讯。艾默里克之前一直被迫（或者说艾默里克一直坚持这种说法）为骷髅脸制造一台新的搭载核武器的金属齿轮——乍得人猿（Sahelanthropus）。尽管毒蛇、米勒以及左轮山猫都怀疑艾默里克在说谎，并且还猜测他参与了骷髅脸摧毁母基地的计划，但是三人还是让他留在了母基地并为研究与开发部门提供专业的意见。

在随后的任务中，火人以及一直与他一起出现的带着防毒面具的“飘在空中的男孩”的身份也被揭示了出来。火人不是别人，正是在“食蛇者”行动中已经被杀死的沃尔金上校。沃尔金上校的躯体被苏联军方科学家发现后，他们判断沃尔金在临床学角度上不能称为死亡，此后他们一直维持沃尔金的生命特征，也就是所说的冬眠状态，并把他的身体用于研究。

而那个“飘在空中的男孩”的名字，根据苏联军方的研究者的资料，叫做“第三子”（The third child）。他在幼年受到了未知的突发性精神异常能力的影响，从此，他失去了情感与自我意识，变成行尸走肉般的存在。他的超自然能力为感知某个人的强烈愤怒或是憎恨，通过亲近这个人，借此为他自己补充能量。

在一次飞机失事后，第三子成为了唯一的幸存者，在一系列的事件发生后他感知到了沃尔金对大首领强烈的憎恨。自此，沃尔金与第三子的联盟形成：一个是想要杀了大首领的被烧焦的躯壳，一个是能够帮助沃尔金复仇的超自然能力者，因此沃尔金摇身一变，成为了之前提到的火人。

（这也是为什么骷髅脸能够找到他找了九年都没找到的大首领的所在地。起初骷髅脸通过 Cipher 知道了这个二人联盟的存在并出于好奇对这二人产生了浓厚的兴趣。在骷髅脸主动接触第三子后，第三子感知到骷髅脸内心的愤恨要比沃尔金还要强烈，从此第三子变得更加亲近骷髅脸，而这也让骷髅脸能够更加容易地利用第三子与沃尔金。根据左轮山猫的推测，在骷髅脸调查第三子所乘坐飞机的失事事故时，他发现飞机失控时正好处于塞浦路斯上空。这个疑点让骷髅脸觉得有必要调查一下，并最终发现了大首领的藏身之处。）

在追踪骷髅脸在阿富汗与非洲的行踪后，毒蛇逐渐了解骷髅脸命令他队伍中的专家通过高精尖生物工程技术改造稀有寄生虫，并作为军事方面应用。其中一些改造寄生虫与宿主拥有极高的共存能力——比如骷髅脸手下令人闻风丧胆的骷髅士兵，在被他植入寄生虫技术的产物后变成了拥有超强能力的作战单位。当然作为原来骷髅脸的手下，静也植入了这个类寄生虫，这也是她拥有超凡天赋的原因（这也解释了为什么她能在塞浦路斯受重伤后完全恢复）。然而虽然这种改造寄生虫能力很强，但不是所有寄生虫都能与宿主进行良好匹配。

毒蛇随后发现了骷髅脸正在研究一种可以针对人类特定语言的声带寄生虫：它们寄宿在人类的喉咙中，一旦检测出声带为了特定语言发音而产生的收缩后，这些寄生虫就会开始大量繁殖并攻击宿主。之后，毒蛇宿命般地在非洲战场遇到了一名 12 岁绰号叫做“白曼巴”（White Mamba），本名为伊莱（Eli）的童兵，在后文我们会继续提到这个孩子。

在得知骷髅脸准备用寄生虫搞阴谋诡计后，毒蛇潜入了骷髅脸的基地打算与骷髅脸进行最后对决。然后，总是孤身一人执行任务的毒蛇被骷髅脸及其身边无数的士兵包围住，陷入了无助的境地。尽管毒蛇没少让骷髅脸吃苦头，但他还是没有立刻杀掉毒蛇，而是选择把自己的全盘计划告诉他。

骷髅脸十分警觉，虽然零点少校现在处于没有意识的状态，但是在零点少校失去意识之前就已经完美地计划好了一切，骷髅脸已经知道零点少校准备利用一套先进的人工智能系统，也就是“爱国者”系统控制全世界，接下来骷髅脸就向毒蛇解释他的两步计划。

计划的第一阶段，是散布专门针对英语的传染性声带寄生虫。任何人被这种寄生虫寄生后，一旦说了英语，它们会在宿主体内大量繁殖并具有传染性，而且大量繁殖后对宿主的致死率是 100%。（这也是为什么静在整个《幻痛》中一言不发，直到在结局中迫于无奈才说了英语，因为她知道她作为英语声带寄生虫的宿主一定不能轻举妄动，否则不仅会有生命危险，而且还会传染给其他说英语的人。）如若这种寄生虫成功被散布出去，最终就会导致英语这个全球通用语言全面灭绝，这能从一定程度上有效阻止“爱国者”系统并把它的管理能力降至最低。

在这之后，也就是计划的第二个阶段，骷髅脸准备量产由艾默里克设计的携有核武器的金属齿轮，并向所有对其感兴趣的人推销这款产品，无论是政党，还是私人武装集团，甚至是恐怖分子。他的计划核心是制造与利用一种神秘的叫做金属古生菌的微生物。这种微生物有两种种类，一种能够侵蚀金属，而另一种能够亲近铀，也就是可用来提炼铀。骷髅脸打算用后者创造一种不需高昂的经费以及传统的复杂提炼铀技术，用来制造核弹头。换句话说，利用这种技术可以轻松地制造出大量的核武器，这使得核武器这种大规模杀伤性武器变得人人都有能力拥有，一旦核武器大量散播出去，便可完全改写世界局势。

骷髅脸希望借助“乍得人猿”向人们传播恐惧与疯狂，并同时重新唤起冷战时期的核武器军备竞赛，而且，他还可以利用金属齿轮中预装的保护装置，手动控制所有的金属齿轮，这样他就能控制全世界的核武器。

计划讲完了，但毒蛇仍处于敌兵的重重包围中，就在这时，载有伊莱的钻石狗支援直升机飞过他们的头顶，而恰恰因为这个举动，第三子感知到了伊莱，他发现伊莱心中的愤恨如同在心里生根一样，甚至比沃尔金和骷髅脸的愤怒都要强。前文提到过，第三子只亲近心中的愤怒或是憎恨最强的人，于是他抛弃了骷髅脸，然而，他几乎要被伊莱心中的愤恨淹没了，这股强大的力量使得他控制的金属齿轮变得暴走，它踩死了沃尔金上校，歼灭了与骷髅脸同行的 XOF 部队，而骷髅脸本人也被乍得人猿打成重伤，所幸的是，毒蛇趁机溜了出去并最终阻止了乍得人猿的暴走。

在与金属齿轮的决战后，毒蛇与米勒来到了刚刚从昏迷中苏醒过来却仍受着重伤的骷髅脸面前，用枪械射断了他的肢体，并打算让骷髅脸在这里自生自灭，但出人意料的是，艾默里克给了结束骷髅脸生命的最后一枪。

最后钻石狗部队胜利返航，但是此战之后，第三子与伊莱建立起了深厚的羁绊，这也解释了《潜龙谍影》中两人的由来。伊莱一直坚信自己是“魔童计划”的产物，并且一直管毒蛇叫做父亲，但事实上，毒蛇并不是他的父亲——因为他不是真正的大首领，因此伊莱对毒蛇的恨意越来越深，而且第三子的能力更加激发了他的愤怒。伴随着日以愤怒的心情，伊莱筹划了逃出母基地的计划并最终成功，而且他还一并带走了金属齿轮“乍得人猿”，以及能够操控它的第三子。

在《幻痛》的结尾，母基地原本被压制住声带寄生虫发生了突变并大肆感染基地中的人，这迫使毒蛇歼灭自己的部队来确保这种寄生虫不会向全世界扩散。当他面对那些被他杀死的同志的棺木时，他没有展现出他的内疚与后悔，也许经历了这一系列的事件之后，毒蛇内心中压抑着的恶魔已经渐渐苏醒了过来。而这，如同腐蚀一般侵入毒蛇的内心。

此后，毒蛇，以及大首领本人，都在积极地发展壮大自己的部队，尤其是大首领。他在 80 年代后期最终建成了他个人信念的产物——“世外天堂”(Outer Heaven)。

第三子

骷髅脸

密语者

伊莱





1995 1999

1995&1999——《金属齿轮》&《金属齿轮2 索利德·斯内克》

这两部作品主要讲述的是已经身为一个巨大的雇佣兵集团领袖的大首领，是如何建立“世外天堂”以及“桑给巴尔岛”这两个军事国家的。反派大首领（实际上是毒蛇）被一个叫做索利德·斯内克的新手特工组织。在前文我们已经提到过，这个索利德·斯内克是诞生于“魔童计划”的三个克隆体之一。

然而斯内克并没有意识到，自己被零点少校的“爱国者”系统（以下简称爱国者）当作利用的工具了，事实上爱国者已经寻找大首领的下落已久，所以斯内克前脚刚杀死了大首领，后脚爱国者就接收了大首领的遗体并冷冻保存了他。

虽然零点少校已经失去意识已近十年，但是他的爱国者系统还是很好地继承了他的意志——那就是世界只有在有限的个体意愿统一后才能运作。因为零点少校的错误解读，使得引领者内心对自由的神圣愿望遭到了爱国者的亵渎。同时，爱国者的出现使得控制与命令变得堕落与混乱不堪。左轮山猫意识到了爱国者堕落的思想意识之后对爱国者十分不满与气愤，但是，到底怎样才能彻底摧毁这个无处不在的敌人呢?为此左轮山猫设计了一连串复杂的计划。

2005

2005——《潜龙谍影》



2005 年，左轮山猫开始了他摧毁爱国者计划的第一步。在这一年，一群恐怖分子冲入并侵占了位于阿拉斯加影子摩西岛的阿拉斯加核武器存储设施，而那里还保存着一台金属齿轮——霸王（REX）。特工索利德·斯内克再次被委托平息这场危机，而这场危机的始作俑者，是同出自于“魔童计划”的他的孪生兄弟——利奎德·斯内克，以及左轮山猫。

而事实上，影子摩西岛事件真正的幕后黑手，是当时的美国总统乔治·希尔斯（真实身份为索利达斯·斯内克，同出自“魔童计划”的第三个产物）。他想要从金属齿轮霸王中获得测试数据以摆脱爱国者的控制。他委托左轮山猫去影子摩西岛取得目标磁碟，但他并不知道左轮山猫其实正是参与 Cipher 以及爱国者计划的一分子，因此左轮山猫自然只会为了自己的计划而行动，为此他在背后操控了利奎德。自从在《幻痛》章节见面后，两人慢慢地培养起合作与信任，这也是为什么利奎德听从了左轮山猫的计划。



为了取得霸王的控制权，利奎德巧妙地误导了斯内克，让后者不知不觉地启动了霸王。在这期间，斯内克遇到了左轮山猫（在两人遭遇的战斗中，左轮山猫还意外地被机械忍者“灰狐”砍下了他的手臂。）此外，他还结识了哈尔·艾默里克（绰号为“奥塔肯”，是休伊·艾默里克与奇爱博士的儿子）。最终，斯内克阻止了被唤醒的霸王并杀死了利奎德。

随着影子摩西岛事件被世人报道，金属齿轮霸王的存在于核武器削减决议前一天被世人所知。乔治·希尔斯总统（也就是索利达斯·斯内克）也借由这次事件获得了金属齿轮霸王的测试数据，随后他辞去了自己的总统职务，并从公众的视线中消失。

索利德·斯内克

雷电

索利达斯·斯内克

2007 2009

2007至2009——《潜龙谍影2 自由之子》

在影子摩西岛事件至《自由之子》章节中这两年，索利达斯回避开了爱国者的视线，准备向爱国者发动攻击。同时，斯内克与奥塔肯建立了一个独立非政府组织："慈善组织"，该组织致力于呼吁世界停止使用金属齿轮技术。

2007年，斯内克和奥塔肯发现一台强大的水陆两用金属齿轮机体"海魔鬼"，其用一艘伪装的油轮途径纽约港运送。斯内克潜入了油轮并拍下了这台机体的照片，但万万没想到，就在这时左轮山猫现身抢夺了这台金属齿轮，并引爆一连串炸弹试图炸沉油轮。期间让人意想不到的是，由于他用死去的利奎德的手臂植入了他此前被砍下的右臂，左轮山猫的意识似乎被这只手臂的主人，也就是已经已死的利奎德占据了，随后左轮山猫驾驶海魔鬼逃离了现场。

故事紧接着发生在两年后的2009年，美国在当年油轮沉没的地方建造了一个大型海水净化设施：巨壳（Big Shell），而巨壳本质上其实是负责制造最新金属齿轮"玄武"的移动堡垒，并由艾玛·艾默里克（奥塔肯的继妹）所设计的爱国者人工智能系统控制。此后不久索利达斯与他的手下侵占了巨壳并试图借此打击爱国者，但是实际上，爱国者早就预料到了这次袭击，而且随后本作的主角，雷电（Raiden），被派来排除危机这件事，但派遣雷电排除危机这一行动，也全都在爱国者的掌控之中。派遣雷电潜入巨壳，是为了再现影子摩西岛事件，把雷电推向身心的极限，这次精心安排的实验是民智甄选（Selection for Societal Sanity，简称S3）计划的一部分，目的是为了让爱国者探索人类心智的复杂性，以便于他们更好地进行控制，通过研究雷电在事态不断升级情况下的反应，爱国者最终希望改善它们的逻辑回路。

几乎所有卷入"巨壳事件"的团体或个人都是为了模拟影子摩西岛事件而暗中被爱国者操控的，索利达斯及其手下扮演了利奎德所率领的恐怖分子，派遣去阻止索利达斯的雷电，对应的是当年的斯内克，也是这次试验的主要研究对象。甚至是给雷电与他的上司通信是所收到的伪造信息也是重现斯内克与利奎德对决时所受到的信息诱导。

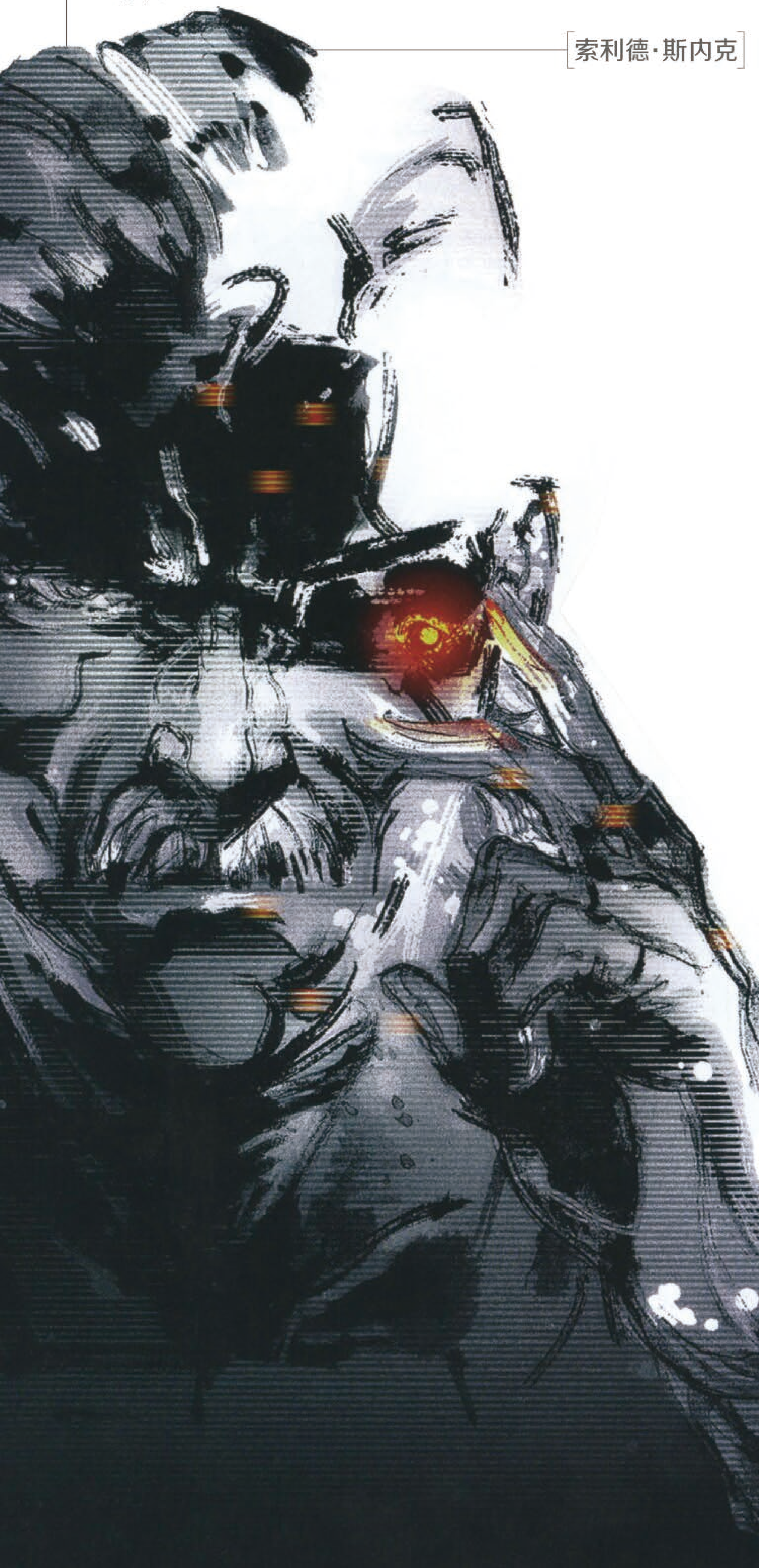
但是，左轮山猫和斯内克的出现成为了这个复杂实验的外界干扰（左轮山猫出现在巨壳中是为了准备他的计划）。正是这两个强大的外界变量使得模拟濒临崩盘，这直接导致了由艾玛·艾默里克创造的蠕虫病毒在人工智能系统中生效。虽然病毒并没有彻底摧毁人工智能系统，但是它对整个系统的功能造成了重创。

在最后，除了雷电、索利德·斯内克、左轮山猫以及奥塔肯外，其余参与进来的人无一生还，而雷电在完完全全不知道自己被爱国者操纵的情况下，杀死了索利达斯，完成了爱国者的既定目标。真相大白后，雷电受到了很大的打击，但是更多地他受到了斯内克所说的话的鼓舞，作为一名战场上的老兵，雷电最终自己决定会无条件服从他的信仰，会为了自己内心所向往的美好而战斗。而这，恰恰是当年引领者所向往的自由，也是驱使左轮山猫摧毁爱国者的动力，这也是为什么自始至终在《潜龙谍影2》的事件中，左轮山猫都没有直接攻击过斯内克，因为就算使用手段不同，至少两人的出发点和目的是相同的。

左轮山猫从影子摩西岛事件和巨壳事件后收获颇丰。至于索利达斯，虽然只剩下了一具尸首，但是如同大首领一样，他的故事还没有结束。爱国者发现了左轮山猫因意志被利奎德所支配，其行动方式有所改变。但这都是左轮山猫精心安排的诡计，事实上左轮山猫完完全全照着他的主观意识行动。而且，他已经针对一切的始作俑者展开了下一步计划，目标直指零点少校。

2014——《潜龙谍影4 爱国者之枪》

几乎所有《潜龙谍影》系列的主角都背负着为过去赎罪的责任。左轮山猫，是为了扳倒他过去参与的组织 Cipher，也就是现在的爱国者；雷电，仍然对他作为童军时的记忆有着阴影；索利德·斯内克，大首领的克隆体，几乎被大首领所参与创建的爱国者操纵了一生。他们的救赎之路意图为他们主要的故事画下句点，也同时开启了《潜龙谍影》的新篇章。



索利德·斯内克

巨壳事件后，国际舆论一同谴责美国政府。出于对这种为满足问题政治议案而制造超强力武器行为的恐惧，以及为了防止相似争端再次发生，各国一致认为委托私人武装集团（Private Military Companies，下文简称 PMC）会是更加可靠的选择。在这种国际形势的引导下，PMC 发展前景一片大好，并随之伴生了一种不可预见的产物：战争经济。也就是说武装斗争所存在的商业价值与潜力成为了驱动全球经济市场的主流力量。短时间内，战争成为了经济增长与繁荣的代名词。

在这种大背景下，爱国者控制着能够促进战争经济的技术，这种技术名为爱国者之子（SOP），它是一款能够实时控制战场的系统。所有士兵与 PMC 佣兵需要向体内注射一种纳米计算机，而这种计算机能够显示并识别每一个作战单位，控制士兵们的行动，甚至可以参与携带者的新陈代谢并通过加速生化反应过程极大地提升作战单位的作战水平。在爱国者中枢智能系统的作用下，这些纳米计算机会压抑士兵们的一些人类本能，比如潜在的焦虑或恐惧，除此之外还能提高士兵们的意识并加强团队配合。在战略层面上，SOP 是各个武装集团发展中的一个必不可少的环节。这个系统还有另一个用途，就是限制军事资源的使用。如果武器验证了作战单位的身份，他们才能够使用这把武器，中枢智能系统会确保某一位士兵的武器不被其他作战单位激活并使用，哪怕是他的队友。微观层面上，SOP 的出现使得每一个士兵能够更加出众，宏观层面上，军方能够通过 SOP 对战场做出快速判断与调整。SOP 的出现使得士兵无法滥杀无辜，战争变得更加“纯粹”，这也是 SOP 最吸引政府支持的一个优点。此外，雇佣 PMC 更加便宜，同时也省下了大量供给武器所需资金。

但是，战争经济有一个副作用，就是让武装冲突变成了一项有商业价值的活动。被政府们所支持的 PMC 们，开始变得贪得无厌：无论是政府，游击队，还是恐怖集团，谁出价高就为谁打工。截止到 2014 年，PMC 控制了全球超过半数军事力量。

《潜龙谍影 4》的故事开始时，全球共有五大 PMC 集团，每一个 PMC 集团都控制着不同的地区。而这五个集团全部隶属于同一家公司：世外天堂（为纪念大首领而取）。世外天堂的老板不是别人，正是液体山猫：表面上被利奎德控制的左轮山猫（但实际上并没有被控制）。液体山猫意图利用他手下的五个 PMC 组织发动暴乱，这一次斯内克的任务就是接近并杀死液体山猫。与以往不同，这次的任务并不是由某个组织或政府命令的，而是斯内克自发的。这次的任务从中东开始，因为那里是液体山猫最后现身的地方。

当斯内克发现液体山猫的时候，他尝试一枪打死目标，但是突然间周围的士兵开始出现剧烈的异常，有人开始哭，有人昏了过去，还有人陷入了极度的痛苦。斯内克也陷入了这种不明的影响中，使得他错失了射杀液体山猫的机会。

在斯内克造访南美后，他明白了当时在中东出现的异常是因为液体山猫关闭了士兵体内的纳米计算机。相应的，他们体内的生化反应恢复了正常，那些原本被 SOP 压抑住的情感：压力、痛苦、懊悔、恐惧、厌恶、气愤，所有负面极端情感都在液体山猫关闭 SOP 的那一刻释放了出来，致使士兵们出现异常。本质上来讲，SOP 其实更像一道屏障。在这道屏障外，士兵们的大脑，肌肉都记下了发生过的每一个细节，只不过它们受到了 SOP 的影响，表面上来看每个士兵都非常镇定而已。

索利德·斯内克意识到液体山猫所要做的并不是摧毁 SOP 系统，因为这样做只会使他的军队彻底崩溃，液体山猫真正想要的是通过夺取爱国者系统的控制权，继而瓦解其他所有军事力量，独揽霸权。此后液体山猫实行了第二次有关 SOP 的实验，结果与中东那次实验结果完全一样。

液体山猫的计划相当明确，为了控制 SOP，他需要获得两组爱国者的密码：大首领的基因代码与生物信息。液体山猫在中东以及南美做的实验分别用的是利奎德与索利德的基因代码与生物信息。但是，二人并不是大首领的完全克隆体，只有索利达斯才是大首领的完美克隆体，这也导致了两次试验的失败。

液体山猫接下来要做的便是找到藏在秘密地点的大首领的遗体，更确切地说，是正在冬眠的大首领。就在这时，斯内克了解到液体山猫



正在实行刺杀零点少校的计划。同时，爱国者打算通过人工智能来实现完全控制。这套人工智能系统分为五个部分，中枢 JD，和四个分管系统：GW（玄武所保护的系统，被认为已摧毁）、TJ、AL 和 TR。这些人工智能系统监视并通过全球网络把信息流渗透到各个地方，从政治到经济，法律到社会价值观，包括最近的战争经济在内，没有什么能逃过它们的掌控。只有 GW 受到了艾玛·艾默里克的攻击而瘫痪，不过现在 GW 在液体山猫的手中，他通过 GW 连接到了源于大首领遗体的数据。现在液体山猫得到了他想要的一切，他就可以突破其余的安全屏障并最终获取爱国者系统的控制权。

尽管斯内克非常努力地阻挠液体山猫，但后者还是成功获取了大首领的遗体，并随后把大首领的遗体烧得干干净净。在获取 SOP 的控制权后，他在即将被抓获的时候锁住了所有除他的军队以外所有军队的武器，在这之后液体山猫开始了屠杀，然后平静地离开。

但是，液体山猫对 SOP 的控制还是有限的，为了完全达成目标，他必须用足够强力的武器摧毁 JD。由于大杀伤力武器全部处于 JD 的监控中，液体山猫只好去影子摩西岛以获得金属齿轮霸王的轨道炮，因为它生产于 JD 之前所以不受 JD 监控。如若 JD 被摧毁，爱国者系统的控制权就会交给 GW，也就是液体山猫手中。

十万火急之下，斯内克像 9 年前一样再次潜入了影子摩西岛，发现霸王如同九年前一样躺在地上，然而轨道炮已经被取走了。斯内克和他的伙伴只能潜入“世外天堂”，一个如同之前《潜龙谍影 2》中出现的玄武一样的堡垒。只有摧毁世外天堂的中央服务器，斯内克才能阻止液体山猫的计划。

在一番艰辛的潜入后，筋疲力尽的斯内克终于来到了世外天堂的服务器室并让奥塔肯传输病毒。让人惊讶的是，病毒并没有仅仅感染了 GW，它通过 GW 传播到了系统的其余部分，甚至中枢系统 JD 也被感染了。在斯内克用尽体力并身受重伤，仅仅靠意志支撑着他清醒的时候，他发现了隐藏在病毒中的录音。原来爱国者不仅仅想要控制士兵，还想要控制全人类。

液体山猫在最终被斯内克打败，死在了斯内克面前。然而，一直隐藏于幕后的大首领（此前山猫烧毁的尸体实际上属于大首领的完美克隆体索利达斯）出现在斯内克面前，将真相娓娓道来：这个结果——将人类从爱国者扭曲的庇护与牢笼中解放出来，正是左轮山猫在一开始所追求的。在零点少校，以及继承他意志的爱国者被终结后，这个跨越了近一个世纪的故事终于落下了帷幕。

至此，整个《潜龙谍影》系列以《潜龙谍影 4》作为终结。而左轮山猫从一开始真正扮演的角色也渐渐明了，大首领在结尾说了这样一句话：“为了欺骗人工智能系统，左轮山猫用纳米计算机以及心理疗法让利奎德的人格迁移到自己的意识中，然后再用心理暗示让自己变成一个心理活动与利奎德极为相似的人。”左轮山猫预见了斯内克的每一步计划，甚至是可能的结局，因为他知道斯内克说到底就是爱国者的工具而已。

左轮山猫没有要使用轨道炮的意图，也并不是真的想成为爱国者的领导者，尽管他所说的正好相反。他只是希望引导斯内克去摧毁爱国者的控制系统。为了以假乱真，左轮山猫并没有让斯内克的任务变得轻松，他利用了利奎德想要杀死斯内克的情绪与斯内克进行对抗。但是左轮山猫总是在有机会杀死斯内克的时候让斯内克有逃脱的余地，说白了就故意不杀死斯内克。

左轮山猫并不是一个追求无上力量的反派人物，而是用这个作为幌子暗地计划摧毁爱国者独裁计划的杰出策划者。从这点上来看，尽管他假扮成了冷酷的利奎德，但是他是可以与斯内克齐名的英雄。事实上除了初次见面时互相的敌意，斯内克和左轮山猫可以说是共同阻止爱国者的计划。两人很好的践行了引领者想转达的意志：真正坚毅的人不会尝试用武力改变世界，而是不计代价地维护这个世界，哪怕是牺牲自己。在大首领真正知道引领者的想法后，他说道：“这一切不是为了改变世界，而是为了保持这个世界应有的样子。”

大首领和零点少校，两位“《潜龙谍影》系列”的灵魂人物，是彻彻底底相反的两个极端。一个渴望成立绝对自由的无政府组织，另一个追求完全的控制，殊不知两人都彻底误解了引领者的深意。大首领为了保持并巩固自己的组织发动了无数的争斗，这限制了真正的自由：发表言论的自由，发展的自由，甚至是存在的自由。相对的，零点少校痴迷于构筑秩序，希望把世界维持在一个标准化的管理模式下，结果把整个世界推到了毁灭的边缘。零点少校的人工智能塑造了一个人们在不知情的情况下被束缚自由的未来。这些扭曲的自由，任谁都不会觉得这是真正的自由。在零点少校的脑海里，欺骗人们并让他们活在一系列条条框框中才叫做自由；大首领的想法则是通过毫不约束以及永无止境的争斗来确保自由。二人都只能通过条框约束来定义自由，这正就是二人对引领者的误解。

从 1970 年 Cipher 建立的那一天，零点少校与大首领便误入歧途，他们忘记了引领者的观念，忘记了他们究竟是谁，也忘记了他们为什么而战。这导致了一连串事件的发生，相同的悲剧一次又一次上演。这也解释了为什么《潜龙谍影》的每一个章节的故事情节都极其相似：同样的主题（死亡、复仇、欺骗），同样的参与者（英雄、反派、精英），甚至是相同的目标（自由、救赎）。尽管如此，每个章节也会有些许不同，而这些不同造就了每一部《潜龙谍影》都是独一无二的。这也恰好反映了我们生命本身，每个人从生理结构上都基本一致，但每个人过的却是不一样的生活。

大首领原本打算在世外天堂与桑给巴尔岛建立自己的军事乌托邦，但是计划宣告失败后，零点少校控制人类的终极野心得以实现。在双双失去自己最亲密的朋友以及自己手下最得力的军队后，爱国者系统代替了零点少校试图通过持续增殖对人类发号施令。这好似一只小狗一只追着自己的尾巴转圈一样，或者更科学的来讲，是因为电脑程序陷入了无限循环。这解释了为什么爱国者在每次事件中一直派遣斯内克作为他们的特工。事实上，每当人工智能系统没能考虑到隐藏在表象下的干扰时，这个循环就会刷新。而这个隐藏在表象下的干扰，就是左轮山猫对 Cipher 与爱国者的背叛，只不过没有人能预见到，也没有人能理解。

到最后，所有人都发现，只有索利德·斯内克才是引领者意志真正的继承人。他就像引领者一样，他时刻准备着为了拯救世界牺牲自己，而不管自己的命运与名誉。斯内克终有一天会死去，但正如他曾经说的那样：

“生命并不仅仅意味着传宗接代。我们人类能够留下比 DNA 更多的东西，比如说演说、音乐、文学、电影，我们目睹的，我们耳闻的，甚至是我们感觉到的愤怒、快乐或悲伤，这些都是我要继承给后代的东西，这也是我活着的意义。我们要把火炬传递下去，用这把火炬让我们的后代子孙知道我们混乱悲伤的历史。人类也许有可能在某一天会灭亡，也许在这之后新的物种会统治这个星球，甚至地球都有可能不是永恒的，但是我们仍有责任留下我们生命的足迹。创造未来与守护过去，实际上同样重要。”



！《潜龙谍影》系列名词百科

在“《潜龙谍影》系列”的精彩剧情中，出现了大量的人物、机体以及事件，这些名词之间不仅各自独立于其所在的作品中，而且放到整个系列中往往相互有所关联，在这里就为各位全面整理了“《潜龙谍影》系列”中重要的词条，希望能为刚接触这个系列的玩家在理解庞大的世界观时提供帮助，同时老玩家通过这些词条也能加深对整个系列的认识。

译 GSN、The-扫肉、Kissingrose、RED韵 编 伽蓝

协力 小人君、小予索利德、Brightxy

为便于阅读，“出场作品”处的游戏名称均采用缩写，对应如下：

MG1: Metal Gear / 金属齿轮
MG2: Metal Gear 2: Solid Snake / 金属齿轮 2 索利德·斯内克
MGS1：Metal Gear Solid / 潜龙谍影
MGS2: Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty / 潜龙谍影 2 自由之子
MGS3: Metal Gear Solid 3: Snake Eater / 潜龙谍影 3 食蛇者
MGS4: Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots / 潜龙谍影 4 爱国者之枪
MGSPW: Metal Gear Solid: Peace Walker / 潜龙谍影 和平行者
MGSV:GZ: Metal Gear Solid V: Ground Zeroes / 潜龙谍影 V 原爆点
MGSV:TPP: Metal Gear Solid V: The Phantom Pain 潜龙谍影 V 幻痛
MPO: Metal Gear Solid: Portable Ops / 潜龙谍影 掌上行动【注】
MGGB：Metal Gear: Ghost Babel / 潜龙谍影 幽灵通天塔
MGA1：Metal Gear Acid / 潜龙谍影 Acid
MGA2：Metal Gear Acid 2 / 潜龙谍影 Acid2
MGRR: Metal Gear Rising: Revengeance / 潜龙谍影崛起 复仇

注：MPO 以下的作品均为外传作品，其剧情多与正统作品关联不大，甚或有所出入，比较特殊的是 MPO 这一部作品，因为其虽有小岛秀夫参与，但并非由他全面担纲，因此最终只有部分剧情被纳入了正史之内。

下文词条排列按照英文首字母序。

人物篇

Alice Hazel
艾丽丝·黑兹尔

出场作品：MGA1

●拥有超能力的少女，能够远距离透视并控制人心。在索利德·斯内克潜入洛比托物化实验室的过程中，她通过无线电协助他了解情况。实际上艾丽丝是汉斯·戴维斯与威廉·L·弗莱明博士的实验品。斯内克打败“孤独客”机体后，所有被她控制的人的记忆都进入了她的大脑，致使她休克而死。

Aleksandr Leonovitch Granin
亚历山大·列昂诺维奇·格兰宁

出场作品：MGS3

●苏联首屈一指的武器科学家，格兰宁设计局的负责人，曾开发过大量的武器装备，并两次获得过列宁勋章和斯大林勋章。他声称自己为共产主义社会所制造的武器被广泛运用到了卫国战争和第二次世界大战之中，同时他也是可移动弹道导弹系统 SS-1C 的最初设计者。

由于沃尔金没有采纳他提出的“金属齿轮”计划和双足步行兵器设计方案，而是将“哲人遗产”转移到索科洛夫的“峡谷虎”研发上，格兰宁每日借酒消愁，无所事事。

食蛇者行动中，在格兰宁醉酒时大首领潜入了他的办公室，格兰宁给了他通往要塞前树林的钥匙帮助他解救索科洛夫，摧毁“峡谷虎”。格兰宁因为被怀疑是内鬼，沃尔金将他关入油桶拷问至死，并从他的皮鞋中发现了一个发报机，而送他这双皮鞋的人其实是塔提亚娜（伊娃）。


■格兰宁

Alexandra Pikrammenos
亚历山德拉·皮克拉门诺斯

出场作品：MGSV:GZ/MGSV:TPP

●负责照顾陷入长期昏迷的医疗兵的金发护士。她是第一个发现医疗兵从九年的昏迷中苏醒的人，并叫来医生对其进行检查。医疗兵两次休克期间，也是她协助主治医生为其注射镇静剂。但在医疗兵的整形手术过后不久被前来刺杀大首领的杀手“静”用锁喉链绞杀。



Andrey Dolzaev
安德瑞·杜扎耶夫

出场作品：MGRR

●恐怖分子，绝命狂徒执行有限公司的客户。杜扎耶夫一直希望阿布哈兹从俄罗斯和格鲁吉亚独立出去，因此与绝命狂徒公司接触。绝命狂徒派出朔风担任其保镖，但二人发生争执，最终不欢而散。得知朔风败于雷电之手后，杜扎耶夫鼓励朔风活下去，并随后引爆了炼油厂，其本人也在爆炸中身亡。

Amanda Valenciano Libre
阿曼达·瓦伦西亚诺·利布雷

出场作品：MGSPW

●桑地诺民族解放战线（FSLN）指挥官，以解放祖国尼加拉瓜为目的的革命战士，奇科的姐姐。家园被夺走后逃往哥斯达黎加，在父亲战死后继任解放战线领导人，为自己的能力不足而深感自责。1974 年与大首领相遇，请求大首领救回被掳走的奇科，后与无界之师一同行动。



◀阿曼达

期间她决定放弃父亲为获得克格勃资助而进行的毒品交易，并不再接受克格勃的资助。当“和平行者”即将对无界之师的母基地发动攻击时，阿曼达联络她手下的一个武装派系，探知“和平行者”的行动路线，并帮助大首领渡河。不久之后，阿曼达和奇科离开母基地继续自己的战斗，他们来到尼加拉瓜，与克格勃交战，并救下大首领，阿曼达也赢得了手下士兵的信任，正式成为了他们的指挥官。在联合国武器核查团对母基地进行调查前，阿曼达将驻扎在那里的 FSLN 士兵召回，以避免不必要的麻烦；同时她也通知奇科乘船去哈瓦那汇合，但奇科中途下船并前往欧米茄营地试图营救帕兹，并因此被俘。

原爆点事件后，阿曼达得知了奇科死亡的消息，仍强忍悲痛继续为尼加拉瓜的和平事业作努力，并协助奇爱博士打捞沉入尼加拉瓜湖底的 AI “走兽舱”。1984 年，阿曼达的工作取得显著成效，随着索摩查下台，尼加拉瓜建立了新政府，阿曼达成为民族英雄，已不再需要钻石狗部队的协助。

Arms Dealer
武器商人

出场作品：MGSV:TPP

●与非洲合约部队副官在诺瓦布拉加机场会面的商人，出售武器以换取在当地挖矿的权利。

Big Boss/Naked Snake/Jack/John/Saladin/Ishmael
大首领/裸蛇/杰克/萨拉丁/以实玛利

出场作品：MG1/MG2/MGS4/MGS3/MPO/MGSPW/MGSV:GZ/MGSV:TPP

●中央情报局特工，FOX 小队成员，后成为猎狐犬特种部队的创始人和司令官。

1964 年，为营救武器专家索科洛夫博士，中央情报局特工杰克以“裸蛇”的代号展开名为贞节行动的任务，利用 HALO（高跳低开）式跳伞进入苏联境内。杰克击败了前来抓捕博士的 GRU 军官“山猫”及其率领的山猫小队，将博士救出。但由于引领者的突然变节，贞节行动失败，索科洛夫再次落入格鲁乌的沃尔金上校手中，杰克本人也被引领者重创。由于沃尔金引爆引领者带到苏联的核弹，激起美苏两国的争端，一周后，杰克接受了消灭引领者和沃尔金、阻止全面核冲突的任务，潜入苏联开始了食蛇者行动。

在废弃工场，他和伊娃接头后，先后击败了眼镜蛇部队的数名成员，潜入格罗兹尼格勒要塞营救索科洛夫，但被引领者俘获，并在遭受沃尔金的拷问时，被山猫误伤了右眼。逃出 GRU 的监狱后，他再次与伊娃接头，从她手中获得 C3 炸药，潜入要塞试图炸毁“峡谷虎”。成功击败沃尔金、摧毁了“峡谷虎”后，杰克与引领者进行最后决战，



◀1964 年食蛇者行动，裸蛇对决引领者。

最终亲手杀死了恩师。杰克完成任务返回美国并获总统授予“大首领”称号。

1970 年，狐狸小队发动叛乱，并占据了南美洲圣海洛尼莫半岛上的一座苏军基地。大首领被关押在半岛上的监狱，他在狱中结识了绿色贝雷帽成员罗伊·坎贝尔，通过与空降护理联系，他得知自己与零点少校被指控为叛乱的幕后黑手。大首领因此开始了自证清白并平息叛乱的行动，并最终击败了发动叛乱的领袖基恩，化解了基恩发射 ICBMG 发动核打击的阴谋。在事件解决之后，大首领获得了一大笔基恩留下的资金，可使他实现建立属于战士的天堂的愿望，不久之后，他正式成立了猎狐犬特种部队。

在零点少校获得了哲人的遗产后，大首领受邀加入了零点创立的新组织爱国者，并成为组织的象征。1971 年，EVA 在河内被大首领救出，她随即加入了爱国者。但不久之后，零点少校与大首领的矛盾日渐升级，大首领萌生去意。为了降低因大首领离去而带来的损失，零点少校秘密实施了使用大首领的 DNA 来制造超级士兵的“魔童”计划，最终只有三个克隆体成功诞生，即索利德、利奎德和索利达斯。大首领在得知该计划后，愤而离开了爱国者，与零点分道扬镳。

离开美国之后，大首领在越南参与 LRRP 部队的行动，并在 SOG、绿色贝雷帽和野鹅敢死队完成了超过 70 项任务。

1974 年，大首领与米勒在哥伦比亚巴兰吉利亚海岸训练无界之师，拉蒙·盖尔维兹·梅纳和帕兹在那里找到他，并希望他能出面抵抗入侵哥斯达黎加的外国武装力量。大首领起初表示拒绝，但最终因为在录音中听到已故的引领者的声音，表示接受委托，并获得了由加尔维兹提供的海上设施作为无界之师的母基地。不久后，大首领和米勒发现中情局将核武器运送往哥斯达黎加境内，大首领一路追踪，途中结识了阿曼达、休伊、塞西尔等同伴，并得知了和平行者计划及在帕兹那里听到的引领者声音的真相；之后更被盖尔维兹告知了真实身分，其真名为弗拉基米尔·阿列克桑德洛维奇·扎多尔诺夫，他来寻找大首领的目的就是利用大首领来帮助苏联在中美洲站稳脚跟。然而中情局驻中美洲站长霍特·寇德曼启动了“和平行者”的核弹发射程序，大首领被迫阻止和平行者的行动以防全面核战争的爆发。最终，和平行者上的引领者人格控制和平行者自沉水底，危机解除。大首领接受米勒等人的建议，开始制造金属齿轮“零式”。在零式接近完工时，扎

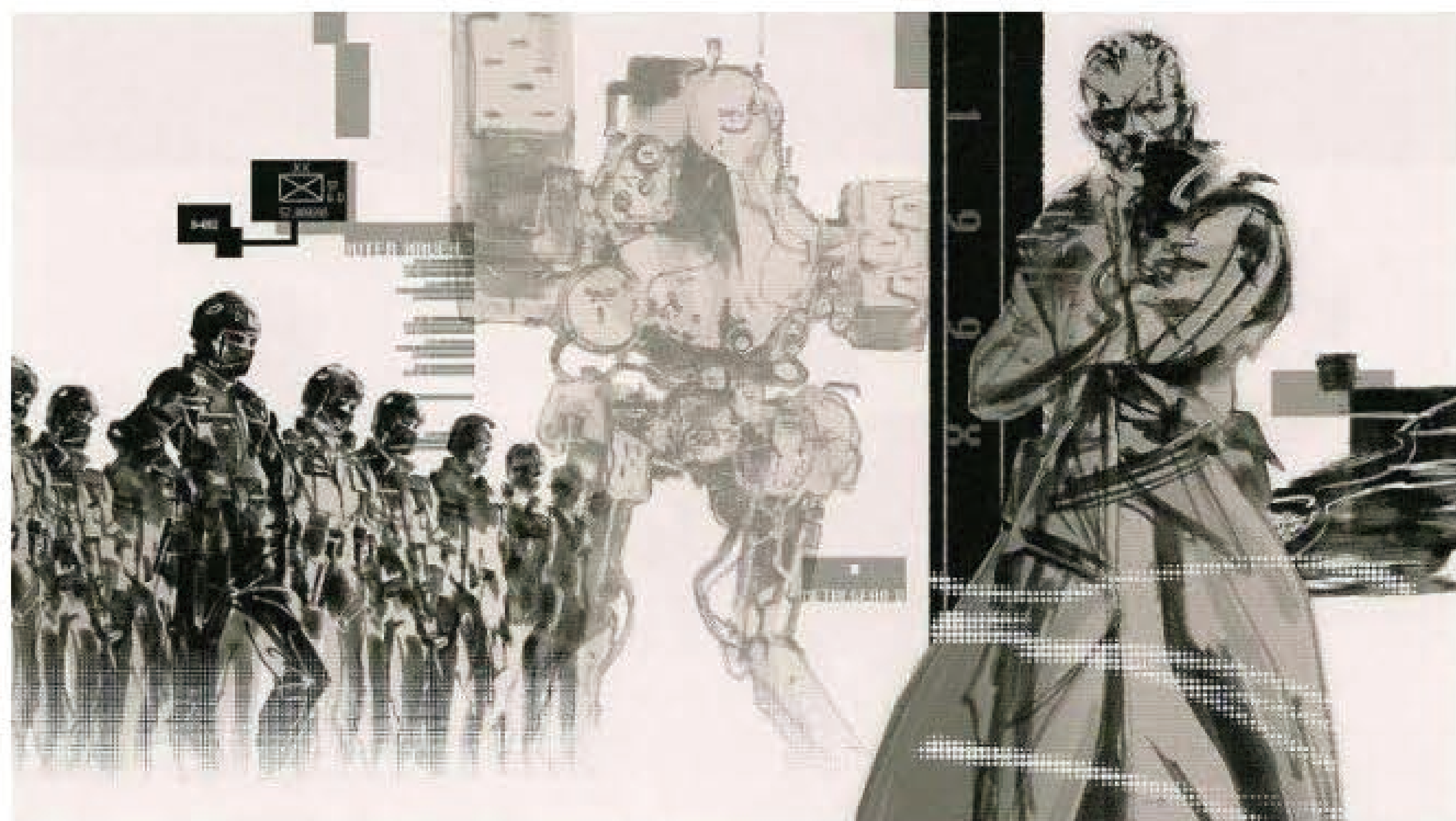


◀1974 年，作为无界之师领袖的大首领。

多尔诺夫通过多次越狱成功吸引无界之师的注意，实际上为零点少校工作的帕兹借机在原本设计成无人驾驶的零式上安装了驾驶设备，并成功劫持零式，要挟大首领重新加入零点少校的组织，在被大首领拒绝后则威胁向美国东海岸发射核武器；大首领为阻止她的行动将零式击倒，帕兹坠海，下落不明。

1975 年，大首领和米勒收到国际原子能机构的核查请求，并予以拒绝；但休伊自作主张，进行了肯定的回复。大首领为了应付检查，将零式沉入海底，并将大量的人员车辆遣散，造成母基地防守空虚。而后，大首领得知帕兹坠海后幸存，并被关押在美军关塔那摩监狱的欧米茄营地，但因核查即将到来，对帕兹的救援被暂时搁置。得知情况的奇科在与阿曼达汇合的途中改道，前去营救帕兹，但不幸被捕，大首领因此被迫决定实施营救。在进行营救行动的同时，联合国调查团完成工作，离开了母基地。大首领成功营救了奇科和帕兹，在返回母基地途中，大首领意外发现帕兹体内被安置了炸弹，因此在直升机上进行紧急手术，炸弹被取出，并被扔出机舱外。但当大首领抵达母基地时，守军正与 XOF 部队交火，最终不敌被迫撤退，母基地被毁。在直升机上，帕兹醒来，声称自己身上还有炸弹，并打开舱门跳出机舱，随即发生了爆炸，帕兹死亡；而爆炸导致大首领的飞机与前来追击的 XOF 直升机相撞坠毁，大首领、米勒及医疗兵被送往医院抢救。虽然三人都得以生还，但大首领与医疗兵因伤势过重，双双陷入长达九年的昏迷。醒来后，大首领为躲避骷髅脸的追杀，与左轮山猫密谋让同时昏迷的医疗兵整容假扮自己，本人则在当年即 1984 年顺利逃脱，前往南非建设武装要塞国家“世外天堂”。

1995 年，大首领开始在“世外天堂”开发一种新型大规模杀伤性武器，此事引起了北约国家的注意，决定召集猎狐犬部队对此事进行处理，但派出的灰狐在潜入“世外天堂”的几天后即告失踪。为了破坏北约的后续计划，大首领特意派出了猎狐犬部队中的新兵索利德·斯内克继续执行任务，并寄望于缺乏经验的斯内克的失败。但斯内克在当地抵抗组织的帮助下，成功摧毁金属齿轮，粉碎了大首领的野心。此后，大首领逃到中亚并建立“桑给巴尔国”。1999 年，在他的命令下，桑给巴尔绑架了基奥·马尔夫博士，企图利用“欧利斯油藻”的研究成果和彼得洛维奇·马德纳博士开发的新型金属齿轮控制世界。然而斯内克再次挫败了他的阴谋，大首领本人也在最后的决战中被斯内克用打火机和易燃喷雾烧至重伤。他的“尸体”后来被“爱国者”收回并冷冻保存，用于对战士基因分析和遗传强化士兵方面的研究，以及将他的 DNA 和生理信息作为人工智能网络识别系统的密匙。



▲大首领与他的“世外天堂”

2014 年，他在引领者的墓前与索利德·斯内克相见，劝告斯内克平静地度过余生，而自身则因为索利德·斯内克携带的“死狐”基因病毒死在引领者的墓前。



Black Art Viper
黑魔术师毒蛇
出场作品：MGGB

●特种部队“黑室”的首领，与鼬鼠、斯内克并称为世界上最强的战士，真实身分神秘，直到“黑室”解散后才为人所知。

Blade Wolf
刃狼
出场作品：MGRR

●绝命狂徒公司研发的狼形态的智能机器人，编号 LQ-84i，被雷电击败后收为己用，在战斗中担任他的向导。原本与萨姆·罗德里格斯关系密切，萨姆与雷电决斗身亡后，刃狼将萨姆的武士刀带走，并在最终决战时交予雷电使用。

Boris Volgin
鲍里斯·沃尔金
出场作品：MGS3

●叶夫根尼·鲍里索维奇·沃尔金上校之父，二战时为哲人组织管理、洗净来路不明的资金，但趁战争结束后的混乱期将资金私吞，分散保存在世界各地的银行中，时称哲人遗产。随着鲍里斯·沃尔金的死亡，这笔数目庞大的哲人遗产为其子叶夫根尼·沃尔金所继承。



◀黑魔术师毒蛇

◀刃狼



Boris Vyacheslavovich Popov
鲍里斯·维亚切斯拉沃维奇·波波夫
出场作品：MGRR

●野马安全咨询公司总裁，雷电的上司。

前苏联军人，因雷电相救其好友的孙女而与之相识。鲍里斯意识到爱国者对世界的威胁，遂决心协助雷电。他在 2014 年成立野马公司，招募了雷电、考特妮・科林斯、凯文・华盛顿等人。在雷电与萨姆的初次恶战中，他竭尽所能救下了奄奄一息的雷电，即使在雷电决心退出公司后，鲍里斯仍然支持他继续行动。在雷电最后的任务中，他协助雷电搭载火箭前往巴基斯坦。

Brian McBride
布莱恩·麦克布莱德
出场作品：MGGB

●主管非洲事务的 CIA 特工。被指派为加鲁阿德事件的任务规划人，事件中他为索利德・斯内克提供关于金德拉的内部事务情况。实际上他是特种部队“黑室”的幸存成员之一。

Chaigidiel
凯基迪尔
出场作品：MGA2

●圣徒逻辑公司的试验对象。与斯内克和维纳斯相遇后，他表示只要他们能够击败他，他就说出考帕索恩的计划。斯内克击败他后，他没有食言，将自己知道的情报和盘托出，然后死去。

Charles Schmeiser/Hans Davis/Emilio
查尔斯·施梅瑟/汉斯·戴维斯/埃米利奥
出场作品：MGA1

●在洛比托岛事件中在罗杰・麦考伊手下工作的 CIA 职员。

Charlie
查理
出场作品：MG2

●桑给巴尔之战中负责接应斯内克撤离的直升机驾驶员，在最后关头驾机赶到了脱离地点，救出了斯内克和霍莉。

Chico/Ricardo Valenciano Libre
奇科/里卡多·瓦伦西亚诺·利布雷
出场作品：MGSPW/MGSV

●阿曼达・瓦伦西亚诺・利布雷的弟弟。跟随姐姐加入桑地诺民族解放阵线，因为营养不良身高比同龄人矮，常被当做小孩子对待，对此多有不满，非常崇拜大首领。后与无界之师一同行动，喜欢上了帕兹，得知帕兹是间谍后对自己未能阻止她深感后悔。原爆点事件中知晓帕兹未死后只身前去营救，被俘后未能受得住折磨向骷髅脸透露了无界之师的情报，遭到帕兹的唾弃。其后二人被大首领救出，因藏在帕兹体内的第二枚炸弹爆炸，奇科死于直升机坠毁。


▲奇科

Chris Jenner
克里斯·詹纳
出场作品：MGGB

●索利德・斯内克的盟友，在加鲁阿德事件中被派往金德拉的三角洲特种部队成员，也是惟一的幸存者，但实际上是奉美国陆军总参谋长约翰・帕克之命，前往销毁”幽灵通天塔“计划的证据。任务期间一度被黑魔术师毒蛇挟持为人质，最终为斯内克所救出。

CIA Director
中央情报局局长
出场作品：MGS3/MPO

●本名不详，贞节行动、食蛇者行动、圣海洛尼莫行动的主要负责人。1964 年允诺零点少校如成功救出苏联火箭科学家索科洛夫，即可建立一支特别队伍，任务失败后又命令大首领夺回哲人遗产并杀掉引领者，以证明在发射核弹问题上美国的清白，然而引领者的伪装叛变也可以说是受其安排。不仅如此，左轮山猫也是受中情局局长安插在苏联的双面间谍，食蛇者行动后山猫所取得的一半哲人遗产以及金属齿轮的设计资料便是交到其手中。1970 年中情局命令狐狸小队假装叛变，将美国的秘密武器送给苏联，以此维持冷战格局的平衡，达到保障中情局权力的目的。后来局长以为导弹已发射向美国本土，仅带两名保镖躲进地下掩体时，被守候多时的山猫杀死，并伪装成了自杀。


▲克里斯・詹纳

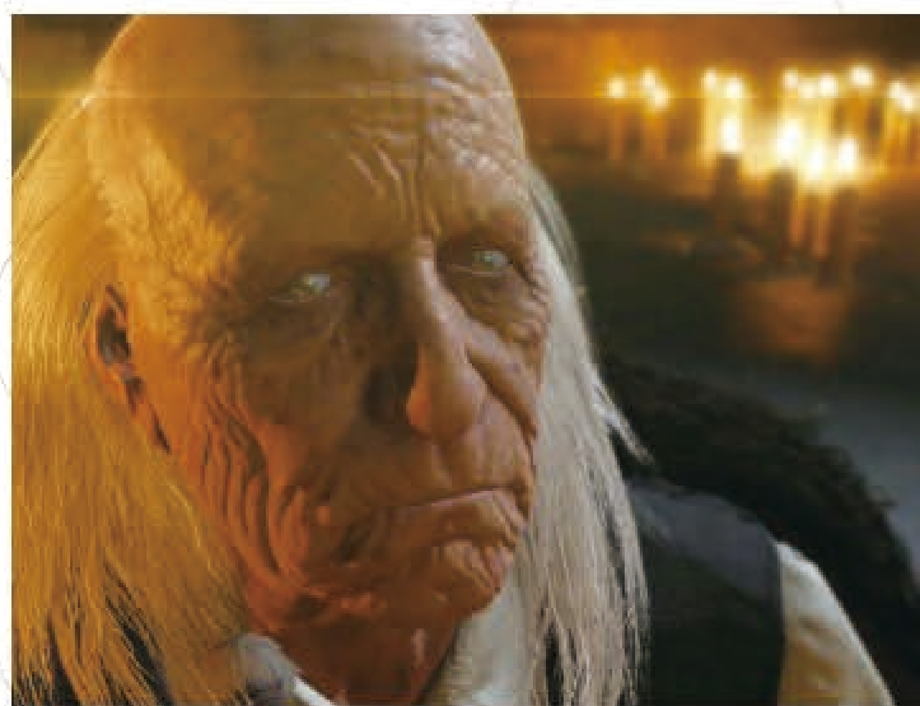
CFA Executive
CFA副官
出场作品：MGSV:TPP

●与武器商人在诺瓦布拉加机场会面的 CFA 副官。本人并不喜欢这桩交易，但为了应上司要求继续战斗，才同意进行武器买卖。

Code Talker
密语者
出场作品：MGSV:TPP

●奉骷髅脸之命研究将寄生虫作为生化武器用途的高龄科学家，身体因与寄生虫共存而能进行光合作用，爱好的食物是汉堡。

出生于十九世纪末，纳瓦霍族人。年幼时被迫放弃母语学习英语，因而痛恨英语。二战时曾经将纳瓦霍语变成一种加密语言，交由称为“密语者”的密码译员使用。其本人虽从未当过密语者，但因这段经历而误得此称号。


▲密语者

密语者为了帮族人消除核废料污染开始研究嗜金属古生菌，也因此结识骷髅脸，却被后者发现他对寄生虫的研究而不得不开始培育声带寄生虫。

钻石狗的母基地爆发声带寄生虫的疫情后，他被憎毒之蛇救出，并成功抑制住了疫情。此后他选择留在基地继续对寄生虫的研究。他发现了狙击手“静”携带着英语语种的寄生虫，与之用纳瓦霍语交流后，他得知了静保持沉默的真正原因。


◀考特妮・科林斯

Courtney Collins
考特妮·科林斯
出场作品：MGRR

●野马安全咨询公司成员之一，在雷电的支援小组中担任数据分析师，对于世界各地的美食很有研究。

大学时专业为商业管理，但在大学同学凯文・华盛顿的建议下加入了野马公司。在雷电显露“开膛手杰克”这一人格时，她虽感到害怕，但对雷电仍抱有信心。也正是她建议雷电搭载速度高达 23 马赫的火箭前往巴基斯坦。


▲哀号雪狼

Crying Wolf
哀号雪狼
出场作品：MGS4

●美女与野兽小队狙击手，身着狼形态装甲并装备有轨道炮，能够以四足形态高速移动。少年时因民族战乱导致家破人亡，抱着还在哺乳期的弟弟躲避战火纷扰。一天在躲避敌兵时由于害怕弟弟的哭声招来杀身之祸，遂捂住弟弟的口鼻直至敌兵离去，未曾想也因此活生生将弟弟闷死。由此造成的心理创伤使其经常低语着“悲伤”袭向敌人。于影子摩西岛被斯内克击败。


▲塞西尔

Cécile Cosima Caminades
塞西尔·科西玛·卡米南德
出场作品：MGSPW

●法国鸟类学家，为了观察鸟类而来到被誉为大自然天堂的哥斯达黎加。因在收录凤尾绿咬鹃的叫声时偶然录下了奇爱博士的研究场面而被捕，逃出后被大首领所救。擅长模仿鸟类的叫声，酒品不太好，与卡兹关系不佳。作为一般民众不具备任何战斗能力，但因为观察时必须小心翼翼不能惊动鸟类，与潜入有异曲同工之妙而向大首领提过不少建议。原爆点事件后与平民一起被疏散离开 MSF 母基地，回到了法国。

Dalton
多尔顿
出场作品：MGA2

●前 FBI 特工，在斯内克潜入圣徒逻辑公司的过程中协助了他。中途因怀斯曼背叛而被囚作人质。事后重新回到了 FBI，将斯内克及其战友无罪释放。


▲诱饵章鱼

Decoy Octopus
诱饵章鱼
出场作品：MGS1

●占领影子摩西的猎狐犬六人组之一，易容高手，拥有超人的伪装技巧，能惟妙惟肖地模仿伪装对象的容貌、声音、言行举止。由于 DARPA 局长唐纳德・安德森（即希金特）在左轮山猫的刑讯中死去，利奎德无法获取启动核弹发射系统的密码。为此，章鱼奉利奎德之命化装成安德森，在牢房等候前来营救人质的斯内克，向他提供假情报，并试图从他口中套取出发射核弹的其他方法。不明就里的斯内克果然被误导，以为恐怖分子已经获得了发射核弹的权限。而另一方面，章鱼出色的易容术并没有使他逃脱死亡的命运，他在和斯内克接触的时候感染了后者所携带的针对猎狐犬部队全体成员的死狐病毒，随即发病死去。

Diane
黛安
出场作品：MG1

●“世外天堂”当地的抵抗组织成员，运用自身的女性魅力搜集情报，因而对要塞内部人员的情况非常了解，曾为朋克乐队“薄墙（Thin Wall）”的主唱。在 N313 侵入行动中通过协助斯内克，向他透露了各大强敌的弱点。

Dirty Duck
卑劣鸭
（在MG1初版中称为“Coward Duck/胆小鸭”）

出场作品：MG1

●“世外天堂”的佣兵部队成员，曾为激进恐怖组织“茄子”的首领，把守“世外天堂”要塞 3 号大楼的强敌之一，掌握着通向要塞最深处的金属齿轮仓库的 8 号钥匙卡。他企图利用珍妮弗的兄弟和另外两名人质作为挡箭牌对抗斯内克，但这一卑鄙战法并未得逞，斯内克在不伤害人质的情况下成功地将他击毙。


▲作为 1964 年食蛇者行动后勤人员时的希金特。

Donald Anderson/Sigint
唐纳德·安德森/希金特
出场作品：MGS1/MGS3/MPO

●FOX 部队前成员，武器、装备、高尖技术专家。1964 年食蛇者行动以及 1970 年的圣海洛尼莫事件中在后方给予裸蛇支援。后与空降护理、大首领、左轮山猫、伊娃和零点少校一同成为爱国者组织创始人。自 1974 年起，他就认为直接使用 AI 去控制人类比霍特・寇德曼的 AI 武器更好。在零点少校因骷髅脸的刺杀而残废后，他便接过了塞弗组织的指挥权。2000 年，希金特创造了五个 AI 即 TR、TJ、AL、GW 和 JD，作为零点少校的继承者。2002 年他成为国防部高级研究计划局 (DARPA) 局长，奉当时的总统乔治・西尔斯（即索利达斯・斯内克）之命主持国防部与阿姆斯军工之间的“霸王”机体及先进核弹头的联合研发。由于开发过程中发现轨道炮核弹发射系统的命中精度并不理想，为此必须举行模型核弹发射试验，以确定是否最终采纳“霸王”计划。安德森作为试射演习的指挥者和阿姆斯军工总裁肯尼思・贝克一起登上了影子摩西岛，兵变发生后被俘为人质。因为握有启动 MG 发射核弹的两组起爆密码（PAL）之一，受到了左轮山猫的严刑逼供而死去，但并未吐露密码。他的死同时也使利奎德的核弹发射计划落了空，而不得不派遣章鱼去化装成安德森，试图从营救人质的斯内克口中套取出发射核弹的方法。



Drago Pettrovich Madnar
德拉戈·彼得洛维奇·马德纳

出场作品：MG1/MG2/MGS4

●机器人技术专家，科学奇才，人称“机器人学之父”，与马尔夫博士是学术上的朋友。1995 年被绑架到“世外天堂”强迫进行“金属齿轮”机体的开发工作，女儿埃伦也被扣为人质。期间他开发了原型机“TX-55”和生化人 TX-11“血腥尖刺”。经由灰狐的指引，斯内克找到了马德纳博士寻求摧毁金属齿轮的办法，但直到斯内克救出埃伦后，彼得洛维奇才说出了 TX-55 机体的弱点。

“世外天堂”倒台之后，马德纳因自己的极端教条理论不为西方学术界接受，为了报复遂应邀来到桑给巴尔为大首领开发新型的“金属齿轮”机体，并参与策划了对马尔夫博士的绑架事件。在斯内克营救马尔夫博士的过程中，马德纳表面上假意协助，却暗中向灰狐泄露斯内克一行的行动，导致了加斯塔娃・赫夫纳的死亡。其后，为了逼迫马尔夫博士给他欧利斯油藻的技术资料，他甚至杀死了马尔夫博士。真相败露之后，马德纳博士孤注一掷，企图勒死斯内克，抢夺存放油藻技术资料的保管箱钥匙，但最终仍被斯内克所击败。侥幸生还后，他一边隐居在东欧，一边继续研究机器人学，后来救助了被爱国者改造为生化人的雷电。2014 年，雷电与梵普、月光恶战受伤后，马德纳再次将其从死亡的边缘挽救回来。



■德瑞宾 893 与它的宠物猴子小灰。

Drebin 893
德瑞宾893

出场作品：MGS4

●黑市武器商人，编号 893。在 SOP 系统的管理下，所有编外人士都不能使用被管控的武器，对这类武器进行重新编程使得任何人都可以使用的组织被统称为德瑞宾。实际上是德瑞宾受命于爱国者，让其协助斯内克来阻止山猫等人的计划。德瑞宾在中东以解锁武器为由给斯内克注射了新型死狐病毒，用来杀死爱国者的创立者伊娃、山猫与大首领，随后多次解救斯内克于危难中。在梅丽尔的婚礼上向奥塔肯说明了一切，并表示很高兴爱国者能够倒台，他们所有的德瑞宾从此以后将为自己而活。

Dr. Emmerich
艾默里克博士

出场作品：MGSPW

●参与美国原子弹研制计划“曼哈顿计划”的科学家，休伊・艾默里克之父，哈尔・艾默里克之祖父。毕生都献给了科研事业，因参与“曼哈顿计划”的研究，晚年回顾科研成果时陷入深深的负罪感之中。其子休伊出生于 1945 年 8 月 6 日，正是广岛原子弹爆炸的当天，更使他感到无比痛苦。他的儿子和孙子也均步其后尘进行着核武器的研究，延续着这个被诅咒的家族的传统。

Ed
艾德

出场作品：MGS4

●野鼠巡逻队 01 的副队长，担任通讯兵和狙击手。在中东预警到蛙女部队的来袭，为众人争取到宝贵的撤退时间。之后以牧师身分主持了梅丽尔的婚礼。



◀艾德

Elisa and Ursula
伊莉萨及厄休拉

出场作品：MPO

●狐狸小队成员，具有强大的超能力和心灵感应能力，厄休拉为伊莉萨的另一人格，两者间巨大的性格差异使人很容易将其误认为一对双胞胎。伊莉萨出生于东德，父母在吉斯亭核废料爆炸事故中遇难，她虽奇迹般生还，但事故的阴影也使她的超能力开始觉醒并产生了另一人格厄休拉。1966 年时任狐狸小队指挥官的基恩解救了伊莉萨并将其带回美国，协助基恩实现建立“军人天堂”的计划。期间能力更强大的厄休拉成为基恩的忠实追随者，而伊莉萨隐藏起能力成为一名研究员，专职负责对“虚无”（即灰狐）的监控。1970 年圣海洛尼莫事件，得知基恩意图发射核弹的伊莉萨决定对大首领进行协助，另一方面厄休拉却受基恩的命令驾驶“罗刹”机体对大首领进行攻击，在“罗刹”被击毁后伊莉萨及厄休拉的意志归为统一，决心阻止基恩的计划，但最后被基恩击败，奄奄一息之时对大首领预言道，“你将成功摧毁‘金属齿轮’，但以后你也会再造出‘金属齿轮’来取代它，你的一个儿子将使世界陷入毁灭，但另一个儿子将会拯救这个世界。”



▲伊莉萨

Ellen Madnar
埃伦·马德纳

出场作品：MG1

●彼得洛维奇・马德纳博士之女，前莫斯科大剧院芭蕾舞团的明星。被“世外天堂”扣为人质，迫使其父进行“金属齿轮”的开发计划。为了获取彼得洛维奇的合作，斯内克潜入 1 号大楼负一层监狱的密室中将她救出，她就此爱上了斯内克，从此认定非君不嫁。

Emma Emmerich/E.E.

艾玛·艾默里克/E.E.

出场作品：MGS2

●"玄武"的AI系统"GW"的设计师，计算机神童。茱莉·丹齐格之女，哈尔·艾默里克（奥塔肯）的继妹。

艾玛因母亲再婚而与哈尔成为继兄妹，二人幼年时感情很好。但由于年轻的奥塔肯与继母发生关系，其父因此投水自杀，意外地导致了六岁的艾玛溺水受惊，使她从此对水形成了恐惧心理，而且也恨上了没有及时前来救护她的哥哥奥塔肯。奥塔肯在父亲死后离家而去，茱莉·丹齐格带着艾玛返回家乡英国，并和商人罗宾逊成婚。在艾玛高中毕业前，罗宾逊企图对艾玛进行性骚扰，被自卫的艾玛打伤。事后艾玛便与家人断绝了关系。艾玛在牛津大学就读期间，主攻人工智能和复杂逻辑方向，曾在英国国家通信总局举办的一次密码破译大赛中获得胜利，崭露头角。2000年1月24日和一个黑客组织联手攻破了位于马里兰州米德堡的美国国安局总部的网络，造成系统停止运作达73小时之久。2005年影子摩西事件后，国安局以艾玛过往的黑客活动要挟她加入，并向她透露了奥塔肯开发金属齿轮的事实，为了和兄长赌气，艾玛加入了国安局，后来又参加了爱国者开发GW的计划。

"巨壳"海水净化设施遇袭后，艾玛被囚禁在2号壳中央栋，后来被雷电救出，并协助雷电破坏GW系统。她在前往1号壳中央栋的电脑控制室途中，在连接L脚和E脚的拦油浮栅上遭到梵普的袭击，身受重伤。斯内克救起了她并把她带到控制室，和奥塔肯见面。艾玛成功地把破坏GW的病毒注入系统，但最终因为失血过多在奥塔肯的怀里死去。



◀艾玛

Eva/Tatyana/Big Mama

伊娃/塔提亚娜/老妈

出场作品：MGS3/MPO/MGS4

●多重间谍，食蛇者行动中大首领的内应，爱国者组织创始人之一，同时也是索利德·斯内克和利奎德·斯内克的代孕母亲。

食蛇者行动中自称代替原本的接头人亚当作为大首领的内应，实际上真实身分是服务于某第三国的谍报人员，为了取得哲人遗产而接近大首领。行动中为大首领提供武器、伪装的服装和情报。身分暴露后为引领者所救，将引领者叛逃的真相告知了大首领。也因爱慕上大首领而无视了本要求她杀死大首领的命令，带着已经被山猫掉包的哲人遗产秘密胶片悄悄离开了。大约1971年，大首领从河内将伊娃救出，后者跟随大首领来到美国，加入了零点少校创建的"爱国者"组织，并志愿加入魔童计划，作为代孕母亲生下了大首领的两个克隆体，索利德·斯内克和利奎德·斯内克。随着爱国者组织的壮大，伊娃和山猫意识到零点少校与大首领的分歧。巨壳事件后伊娃来到东欧自称"老妈"，领导由孤儿组成的失乐园军对抗爱国者。2014年，伊娃盗得大首领的身体（实为索利达斯·斯内克）并藏匿起来，告知了斯内克大首领和爱国者之间的恩恩怨怨。后在战斗中摔下摩托车受伤，为了保护"大首领"的身体又被火焰烧伤，最后死在了斯内克的怀中。事实上是斯内克所携带的新型死狐病毒最终杀死了伊娃。



▶伊娃，1964年



◀老妈，2014年

Evangelos Constantinou

伊安杰洛斯·康斯坦蒂诺

出场作品：MGSV

●原爆点事件后，医疗兵昏迷期间的主治医生。他为医疗兵做了整形手术，并在他醒来后向他说明伤势和昏迷期间的情况，在整形手术过后不久被静用锁喉链绞杀。

Fatman

胖子

出场作品：MGS2

●炸弹狂人，死亡细胞的成员之一，号称"炸药之王"。彼得·斯蒂尔曼的学生。胖子出生在一个钟表匠的家庭，幼年与父母关系冷淡，也缺少朋友，经常独自待在父亲的钟表店里，从那时开始养成了对钟表制造技术的巨大兴趣。十岁时根据网上的一份资料成功制造出和投放在长崎同一类型的原子弹，由此得到"胖子"的外号。此后他便扬名炸弹界，但在学校却属于不受欢迎的人物，这使他更专注于炸弹技术。之后他进入印第安海德的海军爆炸军械学校，师从斯蒂尔曼学习。他非凡的天赋得到了斯蒂尔曼的器重和悉心栽培，以头等成绩从学校毕业。毕业后胖子被分派到核紧急搜索队执行排爆任务，但因为不适合团队行动，迅即被除名。他转而加入死亡细胞，并在之后的模拟恐怖袭击行动中多次挫败原核紧急搜索队的同事。

在巨壳事件中，胖子名义上是听命于弗琼的死亡细胞成员，暗地里却是爱国者派去在S3计划正式开始前测试雷电实力的人，但实际上他并不在乎爱国者的计划，和爱国者合作只是为了击败斯蒂尔曼，成为有史以来最伟大的炸弹狂人。登上巨壳后胖子在1号壳及2号壳放置了多组炸弹，设计炸死斯蒂尔曼，并和雷电在E脚直升机场天台对决，最终死在雷电枪下。



▲胖子



Fire Trooper
喷火兵
出场作品：MG1

●"世外天堂"的佣兵部队成员，前德国反恐部队 GSG-9 成员，惯用武器为喷火枪。在 2 号大楼负一层毒气室出口的电梯大厅与斯内克交战，被击败。

Fortune/Helena Dolph Jackson
弗琼/海伦娜·道夫·杰克逊
出场作品：MGS2

●斯科特·道夫之女，死亡细胞前指挥官杰克逊上校之妻，"死亡细胞"现任指挥官。

道夫司令官在油船事件中丧生后，杰克逊也因为贪污的罪名被判入狱，弗琼的母亲无法承受家庭巨变的打击而自杀身亡，其时弗琼已经怀孕三月，丧母之痛使她流产了。数月后，杰克逊死在狱中，为了报仇，弗琼不久便加入军队，当时她并无实战经验，却拥有能令子弹偏移的"特殊能力"，每次总能毫发无损地完成任务，因其在战场上不可思议的"幸运"被编入死亡细胞，后来更成为部队的新任指挥官。巨壳事件发生前六个月，死亡细胞遭到大清洗，幸存下来的弗琼和梵普等人遂加入索利达斯的计划，决意要夺取"玄武"，向军方和民众发动报复。另一方面，弗琼把她的不幸归咎于斯内克，当她从梵普处得知斯内克也在巨壳的消息，就更加坚定了报仇的决心。事实上，包括子弹偏移能力在内，弗琼的全部遭遇都是出于爱国者的手笔，为了完成 S3 计划，爱国者需要死亡细胞来扮演影子摩西的猎狐犬部队的对位角色，因此策划了对死亡细胞的迫害，并故意放出"玄武"和核武器的消息，引诱他们登上巨壳和雷电见面。最后，当 S3 计划进入尾声，失去了利用价值的弗琼死在山猫的左轮枪之下。


▲弗琼

Gene/Viper
基恩/毒蛇
出场作品：MPO

●狐狸小队指挥官，代号毒蛇。食蛇者行动后加入狐狸小队，从苏联将诈死的索科洛夫营救到美国。基恩参加了旨在培养像引领者那样的超级战地指挥官的"继任者计划"，被赋予了超出常人的特殊能力。1970 年基恩从零点少校手中夺取了狐狸小队的指挥权，率部占领了位于圣海洛尼莫半岛的苏联导弹基地，意图用 CIA 秘密研制的金属齿轮建立士兵的国度"军人天堂"。后基恩绑架了大首领想要寻得哲人遗产的所在，并准备向美国本土发射核弹。为了证明谁才是引领者真正的继任者，基恩和大首领在核弹发射控制室进行了一场生死决斗，被击败后把原本为建立"军人天堂"所积累的财富资源都交给了大首领，让后者去寻找出自己的使命所在。


▲基恩

General
将军
出场作品：MGGB

●金德拉解放阵线的首领，曾经忠心追随大首领。在加鲁阿德事件中，他在金德拉的独立战争背后又引领着一场影子战争。

Gemini
双子星
出场作品：MGRR

●一对来自非洲的生化改造人，着黑色西服，头带利刃，是恩曼尼总理的保镖，在绝命狂徒公司对总理的暗杀中受了重伤，但得以保命。

George
乔治
出场作品：MGRR

●从绝命狂徒公司在圭亚那的研究所中逃出的儿童，被雷电所救，却很快被研究所的人寻获。冲突中他被拦腰斩断，生命垂危，但最后经过部分生化改造而获救。之后他在索利斯与桑妮一起工作。

George Kessler
乔治·凯斯勒
出场作品：MG2

●猎狐犬部队前军事顾问，战略专家。曾在多支雇佣军部队如南非雇佣军和法兰西外来军团服役，在桑给巴尔独立战争（又称为"佣兵战争"）期间右大腿处受重伤，因此结束了自己的职业军人生涯。之后曾担任过谈判专家，但不久就转行，利用丰富的作战经验和知识成为了一名情报专家，据说世上没有他不了解的雇佣兵。他曾在一段相当长的时间里担任猎狐犬部队的顾问。凯斯勒在 1999 年的桑给巴尔行动中通过无线电为斯内克提供情报和战术方面的协助。

Glaz
格拉兹
出场作品：MGSV:GZ

●美国海军陆战队狙击搭档中的黑人观测手，参加过老挝内战，因心理创伤而自残，导致一只眼睛失明，后以墨镜遮挡。

Golab
戈拉布
出场作品：MGA2

●圣徒逻辑公司的试验对象，用于建立 EGO 系统的试验中的副产品。

Gray Fox/Frank Jaeger/Frank Hunter/Cyborg Ninja/Deepthroat/Null

灰狐/弗兰克·耶格/弗兰克·亨特/生化忍者/深喉/虚无

出场作品：MG1/MG2/MGS1/MPO

●猎狐犬部队最强战士之一，大首领的左右手。早年作为莫桑比克解放阵线党的少年兵参与了莫桑比克独立战争，因其利用孩童身分欺骗并残忍杀害敌兵而被敌人称为“弗兰克・亨特（Frank Hunter，诚实的猎人）”，并因他说德语而演变成了弗兰克・耶格。他在这场战争中遭遇大首领并被送往管教所，后被 CIA 带走成为“完美士兵”计划的试验品。

接受了“完美士兵”试验失去记忆的弗兰克以“虚无”的代号在圣海洛尼莫半岛事件中加入了基恩的 FOX 小队。他与大首领多次交手并被大首领击败而感化，在事件后被送往医院救治。

1979 年罗得西亚内战中他杀害了内奥米的双亲，但不忍心加害幼小的内奥米，把她收为妹妹，在战乱中保护着她。在莫桑比克，作为抵运士兵的弗兰克被敌军捕获，受尽酷刑，幸而再次为大首领所救。大首领将他和内奥米两人带到了美国，把内奥米安顿下来，然后带着弗兰克返回非洲继续作战。

1988 年弗兰克在卡尔加里结识了加斯塔娃・赫夫纳并和她相恋，但由于女方得不到绿卡、寻求政治避难也被拒绝，最终被迫分开。此后弗兰克回到战场，后来加入了大首领所创立的猎狐犬部队，并在那里得到了“灰狐”的称号。

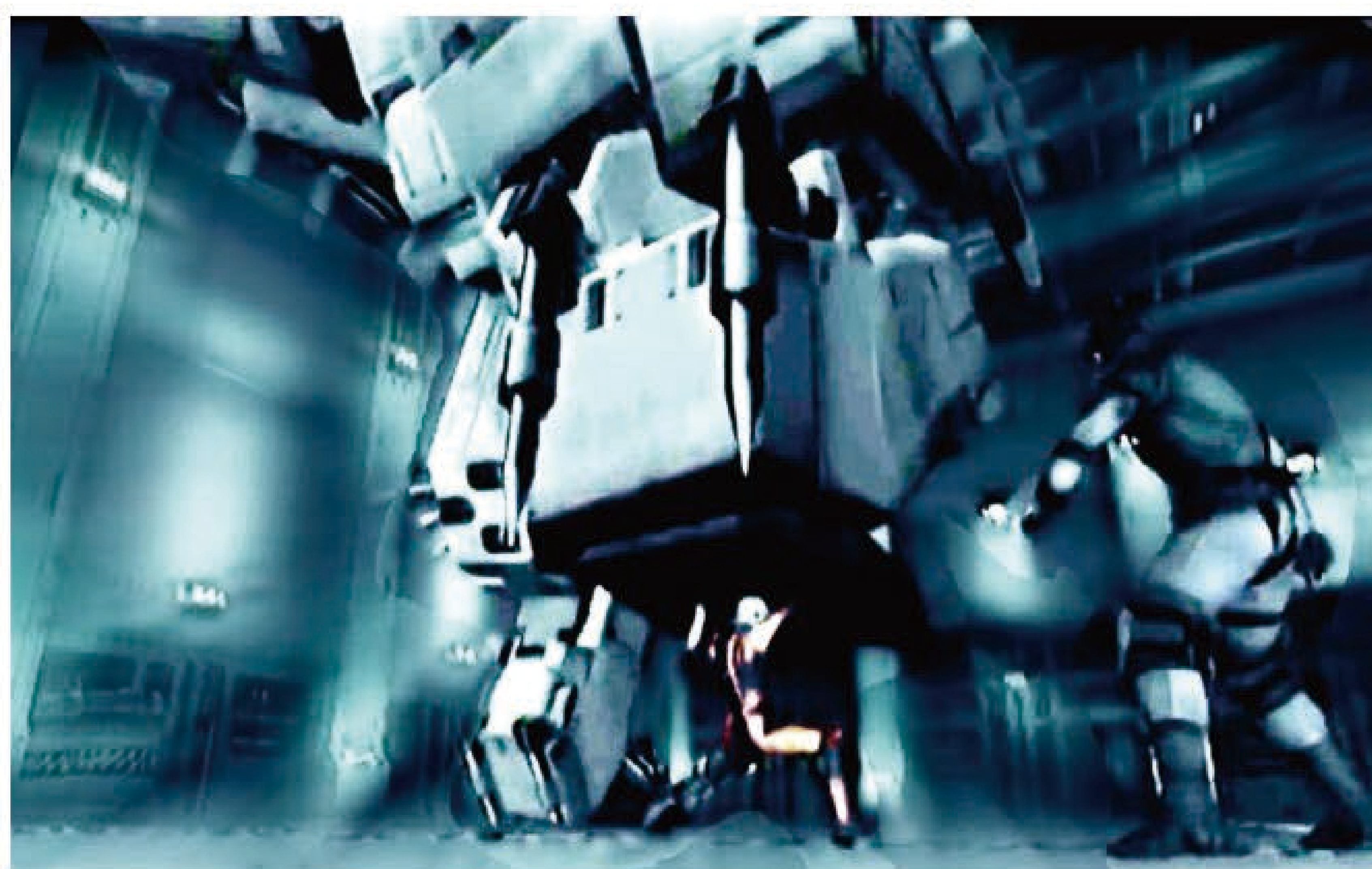
1995 年，灰狐奉命潜入“世外天堂”收集情报，却在执行任务期间被俘，关押在要塞 1 号大楼的秘密监狱中，后由斯内克救出。他告诉斯内克有关金属齿轮的真实信息，以及它的设计者马德纳博士的下落，协助斯内克摧毁了“世外天堂”武装要塞。

此后，由于大首领对他的两番救命之恩，灰狐追随大首领去到桑给巴尔，协助他在当地建立了势力，成为大首领麾下最可信赖的副官。马尔夫博士被绑架后，猎狐犬部队派出斯内克前往营救。在行动当中，出于对自己立场的矛盾心理，灰狐几次匿名通过无线电给斯内克帮助，但在断崖的铁桥前面，收到彼得洛维奇密报的灰狐驾驶“金属齿轮 D”袭击了斯内克一行，也无意中杀死了自己过去的恋人加斯塔娃。在任务的最后，他和斯内克在雷区中央展开格斗，最终落败并身受重伤。

然而灰狐没有死亡，桑给巴尔战后他虽然被列入了阵亡名单内，实际却被暗中从海路运送回国，被克拉克博士选中成为基因改造和强化骨骼技术的实验品，改造为机械忍者，以药物维持生命，用来试验各种基因治疗技术的效果长达 4 年时间。2003 年，灰狐在实验室杀死了克拉克博士，并在妹妹内奥米的帮助下安全逃脱。在 2005 年的影子摩西事件中，为了了断他和斯内克之间的恩怨，灰狐独自潜入了核弹处理基地，一边以“深喉”的名义帮助斯内克，一边寻找挑战他的机会。他在军械库的地下室击退左轮山猫，帮助斯内克救出了阿姆斯军工的总裁肯尼思・贝克，又在奥塔肯博士的实验室和斯内克展开一场激烈的徒手对决。在战斗中斯内克认出了灰狐的身分，但是灰狐却因为急于寻找麻醉药物而迅速离开。在斯内克和利奎德驾驶的“霸王”交战时，灰狐及时出现支援，奋不顾身地迎向“霸王”，摧毁了它的雷达，自己也牺牲在“霸王”的脚下。

◀圣海洛尼莫半岛事件中作为“虚无”出现的弗兰克。

▶被改造成为机械忍者后的“灰狐”。



▲灰狐最终为支援斯内克，死在了 MG 霸王的脚下。

Gustava Heffner

加斯塔娃·赫夫纳

（在MG2初版中称为“Natasha Markova/娜塔莎·玛科娃”）

出场作品：MG2

●马尔夫博士的保镖，前职业花样滑冰选手，号称“冰上的精灵”，1988 年加拿大卡尔加里冬奥会金牌得主，灰狐的恋人。在卡尔加里期间和化名弗兰克・亨特的灰狐相识并坠入爱河，她为了和弗兰克在一起而试图寻求政治避难，但最终遭到拒绝。加斯塔娃也因此被剥夺了竞赛资格，结束了运动生涯，在无奈之下加入 STB（捷克斯洛伐克国际秘密警察）。

桑给巴尔事件中，他负责护送马尔夫博士和彼得洛维奇从捷克斯洛伐克前往美国，飞机却在途中被桑给巴尔恐怖分子劫持，加斯塔娃混迹在乘客当中，得以独自逃脱，化装成敌军士兵。为了与生性内向且语言不通的马尔夫博士交流，斯内克几经周折在基地内找到了她。此后两人会同马德纳博士一起去营救马尔夫，但由于马德纳博士暗中通敌，在经过一座桥梁时，一行人遭到灰狐驾驶的“金属齿轮 D”伏击，加斯塔娃也被导弹击中身亡。她死前把存放欧利斯油藻研究成果的保管箱变形别针钥匙交给了斯内克，因此斯内克得以把资料带回复命。

Harab Serap

哈勒布·瑟拉普

出场作品：MGA2

●圣徒逻辑公司的试验对象，外形为巨人，但是是从一系列动物试验中创造出来的。



Hal Emmerich/Otacon

哈尔·艾默里克/奥塔肯

出场作品：MGS1/MGS2/MGS4

●天才的工程师，计算机和机器人学的专家，索利德·斯内克的好友，艾玛·艾默里克的哥哥。曾供职于阿姆斯军工，担任“霸王”开发组的组长。其昵称“奥塔肯”（Otacon）是“御宅族交流会”（Otaku Convention）的缩写。父亲是休伊·艾默里克，母亲是奇爱。名字来源于电影《2001太空漫游》中的超级电脑。幼年时曾被父亲用来测试驾驶“乍得人猿”，引发休伊和奇爱博士的冲突。后因与继母有不伦关系而导致父亲休伊的自杀和与继妹艾玛的分离。

影子摩西事件中因为要负责“霸王”的最终调试而被软禁，后奥塔肯从斯内克口中得知“霸王”其实是毁灭性的核武器，于是幡然醒悟，协助斯内克摧毁“霸王”，事后得到军方的救援而从影子摩西安然生还。此后为了消除“金属齿轮”机体对世界和平的威胁，他与斯内克建立“慈善事业”组织，联手为阻止“金属齿轮”的扩散而努力。2007年，因为收到艾玛透露的情报，为探查发现号油船上运载的新型“金属齿轮”而出动，结果却和斯内克一起落入爱国者的算计中，被指为破坏油船的罪魁，遭到通缉。2年后的巨壳事件，奥塔肯从寄生在山猫体内的利奎德处了解到“玄武”的存在，遂以官方派出的电脑工程师的身分混入了海豹B小队一同登上巨壳，暗中配合斯内克的行动，并寻找妹妹艾玛。在雷电的帮助下，奥塔肯终于和艾玛见面，但当时艾玛已经被梵普刺成重伤，不久便死去。“玄武”启动时，奥塔肯亲自驾驶直升机救出了被困的人质。2014年同雷电和斯内克一起救出了奥尔加之女桑尼并抚养其长大，在飞机上远程操作“金属齿轮”Mk.2和Mk.3给予斯内克战场支援。于世外方舟一战中他利用内奥米和桑尼共同开发的病毒摧毁了GW，最终粉碎了爱国者的阴谋。事件后奥塔肯收养桑尼为养女，与斯内克一起隐退，见证着他传奇人生的最后时光。



▲哈尔与母亲奇爱博士的合影。



▶在游戏中，玩家可以一路见证奥塔肯的成长。

Hideo

秀夫

出场作品：MGSV:GZ/MGSV:TPP

●优秀的情报人员，在伪装潜入位于古巴的美国监狱营地时，秀夫发现了一盘录有重要情报的录音带。由此他请求大首领营救，中途伪装被人识破，他不得不劫持了一辆敌人的吉普车逃走。无界之师（MSF）试图营救秀夫，但因通讯问题而放弃了。他用信号烟雾标明自己的位置后，大首领前往营救他，两人在击退敌人连同一架黑鹰直升机后，带着录音带成功逃脱。九年后的1984年，他听闻大首领回归，便主动要求回到原来的岗位。不久他又被苏联以不明方式抓获，带到了阿富汗，以类似囚禁米勒的方式囚禁起来。憎毒之蛇从米勒那得知消息后，前往阿富汗救出了他。



■秀夫

Holly White

霍莉·怀特

出场作品：MG2

●中央情报局（CIA）特工，美国人。母为法裔，父为英裔。

霍莉自小就对文学有浓厚兴趣，并凭借其关于阿富汗的惊人报道而获得普里策奖。她也曾担任导演，凭借纪录片《不为人知的血流》获得艾美奖。此外还有各种各样关于她的传闻，比如曾经被《时尚》杂志聘为模特儿等。成为CIA特工后，过往的地位和荣誉为她的间谍身分带来了很好的掩护效果。桑给巴尔之战爆发前一个月，霍莉以新闻记者的身分潜入了当地。营救马尔夫博士的任务开始后即协助斯内克行动，期间曾暴露身分而被敌人俘虏，后由斯内克救出。她首先发现马德纳博士是内奸的事实并通知了斯内克。大首领被击败后，她与斯内克会合，一起乘直升机惊险逃离基地。

Hot Coldman

霍特·寇德曼

出场作品：MGSPW

●美国中央情报局（CIA）驻中美洲站长，后脑部刺有和平与草原狼的纹身。抹杀引领者的“食蛇者行动”的策划人，原为CIA的精英干部，被称为冷战极盛时期的英雄，因美苏之间局势的缓和而被贬至中美洲。为了掌握绝对的核威慑力而创设“和平行者”计划，命令休伊·艾默里克和奇爱博士开展对和平行者人工智能的研究。是一个为了实现自己的计划无论牺牲多少人都能泰然处之的冷酷人物。最后被原以为是盟友的扎多尔诺夫射杀，临死前启动了“和平行者”发射伪核攻击信号，试图证明人类没有勇气进行核反击，却几乎酿成了全面核战争。



◀霍特·寇德曼

Huey Emmerich
休伊·艾默里克
出场作品：MGSPW/MGSV:TPP

●机器人工程学权威，两足步行武器的开发者，奥塔肯之父。休伊生于广岛原子弹爆炸的 1945 年 8 月 6 日，原本是 NASA 的宇航工程师，生来因为脊柱问题双腿残疾只能靠轮椅代步，他坚信这都是因为其父参与研制原子弹计划的原因。单恋着奇爱博士，休伊这个名字也是奇爱博士给他取的外号。身为核抑制论的支持者而参与到和平行者计划中，后因与霍特·寇德曼意见相左而离开 CIA 加入了无界之师（MSF）。加入 MSF 后，休伊全面主持其研发工作，并设计了金属齿轮“零式”，并出于对大首领的信任，同意为零式装上核弹头。在和平行者事件结束之后，休伊擅自同意了联合国对母基地的武器核查请求，并留在母基地接待武器核查团。在零点的精锐部队 XOF 对母基地发起突袭后，休伊转投 XOF，前往阿富汗，担任新型金属齿轮研发工作的主任工程师。

在 XOF 工作期间，休伊与奇爱重逢，两人的关系更近一步，并于 1980 年结婚，并育有一子哈尔，即奥塔肯。

1984 年，休伊基本完成了新型金属齿轮机体“乍得人猿”的开发工作。由于乍得人猿的驾驶舱只能容纳一名儿童，因此休伊打算让自己的儿子哈尔参与测试；奇爱因此与他产生争执，并将哈尔送往美国。作为报复，休伊将奇爱锁在走兽舱中，并任其窒息而死。之后，休伊得知了钻石狗的建立，有意叛逃；掌握了该情况的憎毒之蛇将休伊救出，但在撤离途中遭遇乍得人猿的追击，两人最终设法顺利逃脱，但休伊坚持乍得人猿并未开发完成。

到达母基地后，山猫对休伊进行了审讯，并得知 XOF 正在非洲制造一种比金属齿轮更为可怕的武器。尽管对休伊不信任，但憎毒之蛇、米勒和山猫还是允许休伊进行研发工作。在憎毒之蛇从非洲救出密语者后，休伊再度接受审讯，并说出骷髅脸和 XOF 在位于阿富汗的苏军基地 OKB–0。憎毒之蛇前往阿富汗，再次遭遇乍得人猿，他设法击败乍得人猿，和米勒一起质问骷髅脸后准备离去，此时休伊捡起骷髅脸的武器，并将其射杀。随后，乍得人猿被运回母基地。

不久之后，母基地发生疫情，声带虫产生变异，基地人员大量被感染，憎毒之蛇不得不杀死了所有感染者。在得知正是由于休伊的研究导致声带虫变异后，钻石狗的所有人员十分愤怒，要求处决休伊，而憎毒之蛇最终决定将休伊流放，但休伊则坚持一切都是憎毒之蛇造成的，后独自乘救生艇离开了母基地。

返回美国后，休伊设法与儿子哈尔团聚，随后他与英国女子朱莉·丹齐格结婚，朱莉的女儿艾玛也与他们一同生活。1997 年，休伊发现哈尔与朱莉的不伦关系，随即在家中的泳池内自溺身亡。



▲对奇爱博士抱有爱慕之情的休伊。


▲休伊的一生充满了虚伪与懦弱，而最终他也选择了自杀的方式终结了自己的一生。

Ivan Raidenovich Raikov
伊万·雷电诺维奇·莱科夫
出场作品：MGS3

●GRU 少校，沃金上校的情人，“恐怖堡垒”的二号指挥官。因其残忍的拷问手段在西方情报部门中小有名气，希金特曾经为 CIA 制作了一张莱科夫的面具来为窃取情报的特工使用，但任务因故取消，该面具便被提供给大首领用作潜入恐怖堡垒的伪装使用。

James Johnson
詹姆斯·约翰逊
出场作品：MGS2

●第 44 任美国总统。其父原是参议员。乔治·西尔斯（即索利达斯）任总统时担任副总统之职。2005 年影子摩西事件后，索利达斯被迫辞职，詹姆斯·约翰逊遂被爱国者选中接任总统。2009 年 4 月 29 日，詹姆斯·约翰逊登上巨壳进行视察，被索利达斯所率的“自由之子”恐怖组织挟持为人质，计划利用约翰逊手中所握的核弹发射权限向曼哈顿发射核弹，摆脱爱国者网络的控制。其间，前来救援的海豹第 10 突击队一度救出了他，但又很快被弗琼和梵普夺回。



由于不满被爱国者当作傀儡的地位，约翰逊决定以“玄武”作为讨价还价的筹码，设法加入爱国者的组织，获取真正的权力，因此他自愿和索利达斯合作，并输入了启动核弹程序的密码。但是当他了解到索利达斯的真实企图是要消灭爱国者，约翰逊便改变了主意。当雷电找到他时，约翰逊告知了雷电关于“玄武”和爱国者的情报，并要求雷电在核弹发射密码进行复核前杀死他以阻止索利达斯的计划，然而雷电犹豫不决。正当两人纠缠之际，左轮山猫突然出现并杀死了约翰逊。

Jennifer
珍妮弗
出场作品 *：MG1

●“世外天堂”当地的抵抗组织成员，在要塞内部为斯内克提供了多项重要装备和关键性的帮助。作为回报，斯内克从卑劣鸭手中救出了她的兄弟。珍妮弗自尊心很高，因此等级不升到最高级无法与她通讯。

* 在 MGS2 游戏主线中有同名角色，但与原角色无关，也没有任何剧情。

Jennifer's brother
珍妮弗的兄弟
出场作品：MG1

●名字不详。被卑劣鸭挟持作为对抗斯内克的肉盾，卑劣鸭被击毙后获救。他告诉了斯内克逃离要塞的正确通路。

Jim Houseman
吉姆·豪斯曼
出场作品：MGS1

●影子摩西事件时任国防部长，DARPA 局长唐纳德・安德森的好友。奉总统乔治・西尔斯之命全权负责对影子摩西的作战计划，“霸王”被摧毁后企图以空袭消灭一切事实真相，并下令逮捕坎贝尔上校，但却反被爱国者派来监控此次行动的理查德・艾姆斯所逮捕，要求其对公众承担影子摩西事件的全部责任。豪斯曼拒绝顶罪，不久后吞枪自杀。


◀吉姆・豪斯曼

Jimmy Harks
吉米·哈克斯
出场作品：MGGB

●神童，约翰・帕克资助的金属齿轮开发项目的主管工程师。

Johan Jacobsen
约翰·雅各布森
（在MG2初版中称为“Yozef Norden/约泽夫·诺尔登”）
出场作品：MG2

●动物学家，联合国濒危物种保护专家，马德纳博士的大学同学。年轻时曾是绿色和平组织成员，现任世界动物权益联合会（WWARF）的副会长以及科学杂志《Maxwell》的生物顾问。桑给巴尔事件发生时他正好在附近研究当地的动物，经彼得洛维奇介绍，通过无线电在动物、生态方面为斯内克提供帮助。

John Parker
约翰·帕克
出场作品：MGGB

●加鲁阿德事件期间的美军员工主管。与国家安全顾问史蒂夫・加德纳有过节，因为后者对他女儿的死要负部分责任。


▲强尼

Johnny
强尼
出场作品：MGS3

●格鲁乌士兵，监狱的看守，强尼・佐佐木的祖父，战争开始前曾在美国居住并娶妻生子。当斯内克被关押在监狱时强尼曾和他有过短暂而平和的交流，还将被搜走的迷雾剂还给了他。强尼与其他家族成员一样，肠胃似乎不太好。

Johnny Sasaki/Akiba
强尼·佐佐木/秋叶
出场作品：MGS1/MGS2/MGS4

●隶属新生代特种部队的基因士兵，肠胃不好，经常拉肚子。在影子摩西事件中，他先后被指派为关押梅丽尔和斯内克的囚室看守，但都失职被犯人逃脱。事件平息后，新生代特种部队的生还者被送到了新罕布什尔的的皮伊斯空军基地，以“接受训练”名被长期囚禁。然而强尼不但幸免于死狐病毒的侵袭，也奇迹般地获得了自由。4 年之后，他作为格鲁科维奇部队的一员登上了巨壳，并在 L 脚通向 E 脚的浮桥上和艾玛・艾默里克有一面之缘。对梅丽尔抱有好感的他追寻着梅丽尔的脚步加入美军，成功编入了野鼠巡逻队 01 小队，虽然自称是 10 年的老兵，却在战场上常常拖后腿，但在数据分析以及陷阱设置方面有着极高的技术。由于喜好日本动漫宅文化，获得了“秋叶”的外号（出自“秋叶原”的简称）。强尼因为害怕打针没有注射纳米机器，虽然因此导致腹泻问题加重、跟不上小队的步调，但却在 SOP 系统被劫持后避开了系统带来的不良影响，多次拯救队伍于危难中。世外天堂号登陆战中与梅丽尔并肩英勇作战，最终抱得美人归。


◀在系列中多次恶搞登场的强尼，在面具下有一着张英俊的脸庞。

◀乔纳森（MGS4）

Jonathan
乔纳森
出场作品：MGS4

●韩裔美军士兵，野鼠巡逻队 01 重武器手。身高近 2 米的彪形大汉，发型从背后看就是一个感叹号，不喜欢别人站在他身后。性格豪放磊落，能够在任何地方睡着，即使是在战场上。梅丽尔的婚礼上是强尼・佐佐木的伴郎。

Jonathan
乔纳森
出场作品：MPO

●原驻守圣海洛尼莫半岛上的苏军士兵，基恩占领基地后成为其手下。乔纳森在战斗中被大首领俘虏，得知引领者的故事后被其精神和理念感动，加入了大首领的部队。任务中基恩用其精神控制能力让士兵们自相残杀，乔纳森飞身挡住射向大首领的子弹，死在了其怀中。乔纳森的牺牲对大首领的性格和人生观产生了极大的影响。


■乔纳森（MPO）

Jungle Evil
丛林恶魔
(在MG2初版中称为“Predator/掠食者”

出场作品：MG2

●桑给巴尔的佣兵部队成员，伏击战及游击战专家。负责把守桑给巴尔生化研究所的入口，被斯内克击败。


▲肯尼思·贝克

Kenneth Baker
肯尼思·贝克
出场作品：MGS1

●私营军需企业集团“阿姆斯军工”的总裁，核威慑理论的铁杆支持者。他所经营的阿姆斯军工是美国国内最大的三家国防承包商之一，用于开发“霸王”的影子摩西基地就是由阿姆斯军工旗下一间空壳公司持有并运作的。

冷战结束后，由于军费大幅削减，军需工业受到严重打击，阿姆斯军工在失去了新一代主力战斗机的订单后，尝试进入民用领域也失败，从而面临严重的财务危机。为了把企业维持下去，贝克通过贿赂DARPA局长唐纳德·安德森拿到了国防部的“影子预算”资助，和DARPA联合开发新型金属齿轮——“霸王”。

作为阿姆斯军工方面的最高领导，贝克参与了影子摩西岛上的“霸王”轨道炮核弹发射演习。兵变发生后，他和梅丽尔被囚禁在一起，趁机将取消核弹发射的PAL钥匙卡交给了梅丽尔。因为握有发射核弹的其中一组起爆密码，贝克和安德森一样遭到了左轮山猫的拷问，并在酷刑之下供出了密码。山猫和斯内克对战时，贝克被作为人质，混战中灰狐突然出现击退山猫，使贝克获救，但他最终仍然死于斯内克携带的死狐病毒。贝克在死前把演习中收集的模型核弹头试射数据备份光盘交到了斯内克手上。

Kevin Washington
凯文·华盛顿
出场作品：MGRR

●野马安全咨询公司成员之一，擅长各种杂务，是雷电的支援小队中的全能手，亦是考特妮的大学同学。他对世界各国的地理风俗和社会政治情况非常熟悉，身上有纹身。

Kio Marv
基奥·马尔夫
出场作品：MG2

●捷克生物技术专家，后期患有严重的心脏病。原在东方进行一项使用生物工程技术对肥料进行改良的研究工作。在一次试验中他偶然发现了可供精馏高品质石油的微生物“欧利斯油藻（OILIX）”的原型体，并进行不断的研究和改良。这一研究成果成为了能源危机威胁下的全世界关注的焦点。他还是一个出名的电脑游戏迷，每月从西方购买电脑游戏，曾把自己制作的游戏捐赠给各家杂志，被认为是一个杰出的游戏设计者。

马尔夫在从捷克斯洛伐克赴美国参加国际能源问题峰会的途中被绑架到桑给巴尔。由于拒绝把欧利斯油藻的研究成果交给马德纳博士，结果被彼得洛维奇杀害。

Kyle Schneider/Black Ninja
凯尔·施奈德/黑色忍者
出场作品：MG1/MG2

●“世外天堂”当地的抵抗组织领导人，作为建筑师曾被强迫成为“世外天堂”设计团队成员之一，对要塞内部构造十分熟悉，因妻儿在冲突中丧生而加入地下抵抗组织。1995年在N313侵入行动中通过无线电协助斯内克，向他提供了“世外天堂”武装要塞的大量情报。随着行动的进展，他最终查明了“世外天堂”的首领的身份，但还未来得及告诉斯内克就落入了敌人的手中。斯内克摧毁“金属齿轮”之后，北约对“世外天堂”发动空袭，杀害了绝大多数的抵抗组织成员和大量平民妇孺，侥幸生还的施奈德在NASA接受改造成为高科技战士“黑色忍者”，后因感恩大首领为幸存的抵抗组织成员提供避难所，而跟随他来到桑给巴尔。在1999年的桑给巴尔事件中，施奈德奉命伪装成马尔夫博士引出斯内克，并和他交战，最终死在斯内克手下。他死前告诉了斯内克如何寻找真正的马尔夫。

La Clown
小丑
出场作品：MGA1

●杀手，易容高手。年幼时因火灾而导致毁容，故善于隐藏自己，并最终成为了易容催眠高手。她利用索利德·斯内克取得了“毕达哥拉斯”的数据，但斯内克还是击败了她并将数据收回。


◀狂笑章鱼

Laughing Octopus
狂笑章鱼
出场作品：MGS4

●美女与野兽小队的伪装达人，身着的服装与章鱼迷彩一样能够模拟周遭环境，擅长构造陷阱并利用头部装备的四根机器触手攻击敌人。狂笑章鱼出生于欧洲某海边小村，该村落以章鱼为食的传统遭到极端宗教势力的记恨。某天该团伙袭击了村落，并逼迫狂笑章鱼一边笑着一边亲手杀死了自己的亲人和朋友，造成了不可磨灭的心理创伤。于南美被斯内克击败。

Leone/Jeff Jones
利昂/杰夫·琼斯
出场作品：MGA1

●雇佣军利昂部队的首领，2016年袭击了洛比托物化实验室。

参加过越战，但被指挥官误解为奸细而被迫杀害战友逃亡。为报复“比格犬”组织，他试图得到藏在洛比托岛上的“毕达哥拉斯”机体，却被控制心智而袭击斯内克，最终被斯内克击败而受重伤。斯内克将他的遗言传递给了越战时他的指挥官，洗清了他的冤屈。



Liquid Snake/Eli
利奎德·斯内克/伊莱
出场作品：MGS1/MGS2/MGSV:TPP

●大首领的克隆体之一，索利德·斯内克的孪生兄弟。索利达斯的兄弟。1972 年的魔童计划中和索利德·斯内克一同用大首领的细胞样本克隆出来。本名伊莱，幼年在英国生活，处于零点少校的控制之下，后在非洲逃脱。因误会自己为克隆体中的次品，对索利德·斯内克和大首领抱有别样的执着和复仇心。1984 年，利奎德带领着一群少年兵与憎毒之蛇相遇，被后者带回基地。利奎德后曾加入英国特种空勤团（SAS）服务，并参加了海湾战争，但实际上他是英国秘密情报处派往中东的潜伏间谍。在伊拉克，他被敌军捕获，数年间下落不明，直到后来被美国政府救出，在斯内克退役后他加入了猎狐犬成为战场指挥官。



▲少年时期的伊莱

2005 年，利奎德由于受到索利达斯所派出的左轮山猫的鼓动，在参与“霸王”核弹演习期间，率领猎狐犬和新生代特种部队发动了叛乱，占领影子摩西，把 DARPA 局长唐纳德·安德森和阿姆斯军工总裁肯尼思·贝克抓为人质。他以发射核弹为要挟，要求政府交出大首领的遗体（用来治疗自己和基因士兵的遗传缺陷）和 10 亿美元，并企图联合格鲁科维奇上校，在影子摩西岛建立自己的势力，重建“世外天堂”，制造一个由战士主宰的世界。

影子摩西事件爆发后，利奎德假冒米勒教官混入了坎贝尔上校领导的后援小组，通过无线电掌握了局势的变化。在岛上，他曾先后驾驶雌鹿 D 型武装直升机和“霸王”对斯内克进行攻击，但都被击败。“霸王”被毁后，他又用梅丽尔作人质，和斯内克展开最后的徒手决斗，结果被斯内克打下战车。然而利奎德并没有就此罢手，驾驶军用吉普继续追杀逃离基的斯内克和梅丽尔。在他即将杀死二人的关键时刻，他从斯内克处感染到的死狐病毒突然发作，心肌梗塞而亡。

此后多次以意识控制了左轮山猫身体时出现的利奎德，实际上都是左轮山猫通过自我催眠演的一场戏，在油船事件之后，利奎德的尸体被斯内克偷出用以伪造了自己已死的假象。



◀影子摩西岛事件中的利奎德。

Little Gray
小灰
出场作品：MGS4

●德瑞宾 893 的宠物猴，喜欢苏打汽水和香烟，多次向斯内克要烟抽。在梅丽尔的婚礼上抢到了新娘的手捧花，惹得美玲很不高兴。

Lt. Cunningham/Boa
坎宁安中尉/蚺蛇
出场作品：MPO

●狐狸小队成员，拷问专家。曾经在任务中受伤，不仅左腿改为了义肢，CIA 还将其调去做文案工作，使其非常不满。偶然之中他得知了引领者叛变的真相，对 CIA 仇恨日益增长的他决定成为国防部的间谍，抹黑 CIA 的名声。圣海洛尼莫事件中坎宁安作为 FOX 小队成员来到基地，实际任务是为国防部取得另一半的哲人遗产。被大首领击败后原本想用大卫克罗无后坐力炮与大首领同归于尽，因其乘坐的平台爆炸而亡。

Lucy
露西
出场作品：MGA2

●在圣徒逻辑公司的科学家泷山美智子保护下的少女，植入了露辛达·考帕索恩的人格。

Lyndon Johnson
林登·约翰逊
出场作品：MGS3

●林登·约翰逊，第 36 任美国总统。贞节行动失败后，赫鲁晓夫通过专线电话责问有关索科洛夫研究所核弹爆炸事件的情况，约翰逊总统称此事件与美国无关，是叛逃的引领者和 GRU 的沃尔金上校一手策划的。约翰逊总统随即命令开展食蛇者行动，通过除掉引领者来证明美国的清白。行动结束后亲自把“大首领”的称号授予裸蛇。

Machine Gun Kid
机枪小子
出场作品：MG1

●“世外天堂”的佣兵部队成员，前英国特种部队 SAS 成员，负责守卫要塞的 1 号大楼二层走廊，后被斯内克所击败。

Malak
玛拉克
出场作品：MGSV:TPP

●被苏联兵抓获的伊斯兰圣战者士兵，后被憎毒之蛇救出并加入了钻石狗。

Marionette Owl
傀儡枭
出场作品：MGGB

●特种部队“黑室”成员，天生具有与猫头鹰一般的夜视能力，因此擅长夜间战斗和暗杀。

Matt Campbell
马特·坎贝尔
提及作品：MGS1/MGS2

●罗伊·坎贝尔的弟弟，二人曾经一同在海军陆战队服役，并爱上了同一个女人，罗伊·坎贝尔因此退出了海军陆战队而加入了绿色贝雷帽。多年来马特一直以为梅丽尔就是自己的亲生女儿，直到后来才发现妻子与自己的哥哥有染。马特与妻子一同在海湾战争中阵亡。


◀在无界之师时的米勒。

Kazuhira Miller/Kaz/McDonell Miller/Master Miller/Master
和平·米勒/卡兹/麦克唐纳·米勒/米勒教官/教官
出场作品：MG1/MGS1/MPO/MGSPW/MGSV

●猎狐犬部队前生存教官，精于各种在野外和战地求生的技巧。

米勒于 1946 年出生于日本，父亲为美国军官，母亲为日本人。年幼时因混血身分备受欺凌，得知生父身分后前往美国，并在美国接受教育。与大首领相遇后，因数次败于他而对其佩服不已，最终他接受大首领的邀请加入 MSF，负责 MSF 的日常事务。

在“和平行者”事件中，他在最后关头带领 MSF 冲进了敌军的基地，救出了大首领。

“原爆点”事件中，他因爆炸而失去了右手与左脚。在大首领昏迷的九年内，他建立了新的雇佣军“钻石狗”。前往阿富汗出任务时，他不幸被苏联士兵俘获。被憎毒之蛇救出后继续负责基地的运作。在后来得知憎毒之蛇只是大首领的替身后，他决心与大首领决裂。他与前妻纳丁离婚后，曾和女儿凯瑟琳一起住在洛杉矶。桑给巴尔事件中，他应邀担任后援，通过无线电为斯内克提供帮助，之后便退隐到阿拉斯加生活。2005 年影子摩西事件发生前几天，在阿拉斯加的寓所中被利奎德·斯内克杀害。


▲担当“钻石狗”指挥官的米勒。

Meryl Silverburgh
梅丽尔·希尔弗伯
出场作品：MGS1/MGS4

●影子摩西演习部队的成员，罗伊·坎贝尔上校名义上的侄女（实际上是女儿，但她本人当时并不知情）。出生于军人世家，年幼时父亲在海湾战争中阵亡。梅丽尔从小对猎狐犬部队的人物事迹非常敬仰，立志成为军人。2005 影子摩西事件爆发前夕，被紧急抽调进新生代特种部队作为人员补充，实质是为了使坎贝尔上校和斯内克卷入事件，特意以她作为人质。猎狐犬部队发动叛乱后，梅丽尔不愿加入叛军而被囚禁，正好和阿姆斯军工的总裁肯尼思·贝克关押在一起。贝克趁此机会将取消核弹发射的 PAL 钥匙卡交给了她。斯内克营救 DARPA 局长唐纳德·安德森时，梅丽尔打倒了看守的警卫强尼·佐佐木逃出，并化装成敌军士兵。斯内克通过贝克提供的联系方式找到了梅丽尔，两人开始协同行动。在往通信塔前进时，遭到了狙击雪狼的伏击，梅丽尔受伤被擒，在狱中受到左轮山猫的严刑拷打，后来又被利奎德作为他和斯内克对战的人质。斯内克击败利奎德后，成功把梅丽尔救出，经过一番激战，两人终于逃出基地。影子摩西事件平息后，梅丽尔和斯内克在阿拉斯加共同生活了一段时间，后来斯内克不辞而别。2014 年，梅丽尔作为美国陆军犯罪调查司令部“CID”的下属组织 PMC 监察机构的成员，率领野鼠巡逻队 01 小队执行私人军企的监察任务。因为亲生父亲罗伊·坎贝尔与雷电原先的恋人罗丝玛丽结婚而使父女关系陷入僵局，最终得知真相后二人重归于好。多次被强尼·佐佐木所救后渐渐对其产生好感，在二人于世外天堂号登陆战中历经生死并幸存后，共同步入了婚姻的殿堂。


▲梅丽尔

Mei Ling
美玲
出场作品：MGS1/MGS2/MGS4

●斯内克在影子摩西岛使用的新型孤波雷达和无线通信系统的发明者，通信和电子工程方面的天才。

美玲的父母是中国广东人，本人则是在美国出生、成长，熟知中国谚语。幼年时由于受到电影的影响而希望成为战斗机飞行员，但因为视力问题以及不想伤害他人，选择了从事分析轰炸效果的 BDA（战斗破坏程度判定）工作，于是开始钻研航空摄影和空军情报技术，虽然她最终并没有加入空军，但已经成为该领域一流的专家。

影子摩西事件中作为影像和数据处理专家加入了坎贝尔领导的后方支援小组，在“发现”号俄亥俄级核潜艇上为斯内克提供技术支持，并负责管理任务数据。当坎贝尔被国防部长吉姆·豪斯曼下令逮捕后，美玲仍然把通信支援工作坚持到了最后。她还为斯内克保存了任务中全部的无线电通话数据备份，作为事件真相的证据。事件后成为斯内克和奥塔肯反金属齿轮组织“慈善事业”的一员。2009 年美玲加入美国海军，屡受表彰，年纪轻轻就担任了密苏里号战列舰的舰长，然而常有传言与其甜美的外貌难脱关系。

在与世外方舟之战中率领全舰官兵抵抗量产型海魔鬼的攻击，为斯内克争取了宝贵的时间。事件后以伴娘的身分参加了梅丽尔的婚礼。


◀美玲

Michiko Takiyama
泷山美智子
出场作品：MGA2

●圣徒逻辑公司的科学家。

Mistral
朔风
出场作品：MGRR

●“毁灭之风”的成员之一，绝命狂徒公司的生化改造人，使用的武器为臂枪“异邦人”。

法国与阿尔及利亚的混血儿，早年便失去双亲，后加入法国外籍军团，对史蒂文·阿姆斯特朗抱有好感，甘愿为之杀人。在与雷电的战斗中不敌身亡。



Monsoon
季风
出场作品：MGRR

●“毁灭之风”的成员之一，绝命狂徒公司的生化改造人，使用的武器为战术叉“反乌托邦”。

Morpho
摩尔福
出场作品：MGSV:GZ

●MSF的米–24“雌鹿”直升机驾驶员，负责接送大首领及运送任务中救出的人物和俘虏。

Mosquito
蚊子
出场作品：MGSV:TPP

●雇佣兵集团“蚊刺军”的首领，无界之师前成员。

在XOF对母基地的袭击时，他幸运逃生，但由于大首领当天不在基地，他对大首领出卖战友以保全自己的谣言信以为真，便开始组建自己的雇佣军“蚊刺军”。九年后，他率领自己的部队攻占了钻石狗的研发平台，并扣下了一些成员作为人质。大首领以一己之力潜入平台，击败了蚊子及其部下，后又潜入他们的据点，将之彻底击溃。

Nastasha Romanenko
娜斯塔夏·罗曼南科
出场作品：MGS1

●军事分析家，军事新闻作家，理查德·艾姆斯的前妻。早年和艾姆斯一起供职于美国国防情报局（DIA），婚后由于性格不合，很快又离婚。五年之后离开DIA担任自由军事分析员。在影子摩西事件中，应DIA官方之命，以核紧急搜索队成员的身分为斯内克提供核技术和尖端武器方面的情报。事实上，她卷入行动是出于艾姆斯的安排，在任务结束时，艾姆斯将影子摩西事件和死狐计划的全部资料转交给娜斯塔夏，并协助她平安逃离。其后娜斯塔夏根据自己的经历写出《影子摩西的夜幕下》一书，揭露出事件的真相。


▲娜斯塔夏

Naomi Hunter
内奥米·亨特
出场作品：MGS1/MGS4

●遗传学博士，基因治疗的专家，隶属于基因科技巨头ATGC公司。影子摩西事件时任猎狐犬部队的医务主管。“内奥米·亨特”为化名，其真名不详。

内奥米幼年时在罗得西亚（今津巴布韦）生活，80年代罗得西亚内战期间，父母被弗兰克·耶格（即后来的灰狐）所杀，成为孤儿。弗兰克不忍下手连内奥米一起杀害，为了赎罪，遂在赞比西河畔将她认为妹妹收养下来。此后两人辗转来到莫桑比克，在那里遇到了大首领，并跟随他到了美国。1999年桑给巴尔之战，灰狐被斯内克打成重伤，为了替兄长复仇，设法加入猎狐犬部队的医务部门，伺机寻找斯内克。她利用自己发明的改良型基因打靶技术对新生代特种部队进行“战士基因”的移植工作，并参与了理查德·艾姆斯主导的暗杀病毒研制计划，成功研制出死狐病毒。

2005年影子摩西事件爆发后，内奥米和坎贝尔上校、美玲一起在俄亥俄级核潜艇“发现”号上为斯内克提供后方支援。按照国防部的安排，内奥米借机把死狐病毒注入斯内克体内，利用斯内克作为病毒传播媒介来消灭猎狐犬部队、新生代特种部队和肯尼思·贝克等知情人。随着任务的进展，她渐渐向斯内克吐露了影子摩西作战行动的真相。按照国防部原来的计划，斯内克也将在此次任务中死在死狐病毒之下，但内奥米为了报复斯内克，注射前特意对死狐进行了改动，将斯内克的病毒设为不定期爆发，让他永远生活在死亡的阴影中。

事件结束后，内奥米遭到了拘留，随后被山猫救出。2014年，内奥米表面上是被软禁起来参与战场控制系统“爱国者之子”夺取计划，实际上在影子摩西事件之前就是山猫的同伴。在南美洲与斯内克接触时，告知其体内的死狐病毒已经发生变异，他自身将会变成无差别大规模杀人武器。随后与斯内克等人短暂同行，与奥塔肯同为科学家所背负的孤独感产生共鸣，暗生情愫，发现桑尼和自己有着相似的境遇，遂将能够使AI“GW”无效化的程序托付给了桑尼。桑尼将之与艾玛制作的病毒混合，制作出摧毁“GW”和爱国者系统总管理AI“JD”的“活狐”病毒。她随后回到山猫身边，同梵普一起进入影子摩西岛。在梵普被雷电击败后她告知众人其实自己早已身患晚期癌症，靠纳米机器才得以维持生命，为了不让自己的罪孽流传到后世，在注射纳米机器抑制剂后结束了自己的生命。


▲内奥米·亨特

Nicholas Stepanovich Sokolov
尼古拉·斯捷潘诺维奇·索科洛夫
出场作品：MGS3

●“峡谷虎”计划的首席设计师，是将加加林送上太空的东方号火箭上的多级引擎的主要发明者。此后成为了新建立的苏联绝密武器研究机构OKB–754设计局的领头人。在开发“峡谷虎”的过程中，索科洛夫由于害怕自己的作品而打算叛逃到西方。但随着古巴导弹危机的进展，美国和苏联在极度机密的情况下达成协议，苏联表示愿意将导弹撤出古巴，前提是美国能够归还索科洛夫。10月29日零点少校将索科洛夫送出医院并交还到东方的特工手上。后美国政府开展营救索科洛夫的贞节行动，大首领虽然成功见到了索科洛夫，但索科洛夫后来仍被眼镜蛇部队掳走并继续进行开发“峡谷虎”的工作。在食蛇者行动中，已经开发完第二形态的“峡谷虎”的索科洛夫已无心再去美国，他将装有研究资料的胶片交给了塔提亚娜（伊娃），并在见到大首领的不久后就被沃尔金抓去严刑拷问，得益于之前从引领者处得到的假死药，索科洛夫成功蒙混过关，最终来到美国见到了家人。但在美国他依然被命令领导开发基于格兰宁构思的金属齿轮计划。圣海洛尼莫事件中以“幽灵”的代号秘密向大首领透露了“罗刹”机体的相关情报，并协助大首领击败了“罗刹”。尽管索科洛夫最终放弃了火箭科学研究，但他的峡谷虎还是被用在了休伊·艾默里克的AI武器“蛹”的研究中。


◀索科洛夫

Night Fright
夜魔
（在MG2初版中称为“Night Sight/夜影”）

出场作品：MG2

●桑给巴尔的佣兵部队成员，在北越的丛林战中比绿色贝雷帽更具战斗力的传奇性游击队“Whispers”的生还者，使用微声手枪和最先进的伪装迷彩战斗，被称为幻影暗杀者。在桑给巴尔战俘营关押马尔夫博士的地下室门前与索利德·斯内克战斗，被斯内克通过听声辨位击败。

Nikita Khrushchev
尼基塔·赫鲁晓夫
出场作品：MGS3

●尼基塔·赫鲁晓夫，冷战期间的苏联主要领导人，第二次柏林危机，古巴导弹危机等事件的主要策划者。贞节行动后，其通过专线电话责问美国总统约翰逊有关索科洛夫研究所核弹爆炸事件的情况，并要求美国给出一个交待以避免全面核战争的爆发。

Olga Gurlukovich/Mr. X
奥尔加·格鲁科维奇/X先生
出场作品：MGS2

●谢尔盖·格鲁科维奇之女，桑尼之母，格鲁科维奇部队的成员。2007 年追随父亲参加了对“发现”号油船的袭击行动。由于她当时已经怀有身孕，部队占领油船后格鲁克维奇上校曾命令她先行离船，但奥尔加执意不肯，并在油船驾驶室外的船桥甲板上和斯内克展开对战，被斯内克击昏。此时，由于左轮山猫的背叛，船舱中的形势急转直下，格鲁克维奇上校被杀，“海魔鬼”被夺走，“发现”号也被破坏。奥尔加在船沉时为斯内克所救，但她本人并不知情。格鲁克维奇上校死后，奥尔加无处可去，遂率部加入俄国黑手党，然而那其实是爱国者的一个下属组织。后来她在一家由爱国者经营的医院里生下了孩子，却随即被夺为人质，为了保住孩子的性命，奥尔加不得不为爱国者效力。两年后的巨壳事件中，奥尔加表面上与索利达斯和死亡细胞联手，实际上却奉爱国者之命伪装为机械忍者，并以“X 先生”的身分在暗中帮助雷电，以保证 S3 计划顺利完成。在此过程中，奥尔加再遇斯内克并和他交手，而后得知油船事件的真相，双方化敌为友。为了阻止索利达斯夺取“玄武”，奥尔加协助斯内克，借雷电作饵成功打入“玄武”内部。但在“玄武”的核心，雷电和大批“海魔鬼”激战不敌，奥尔加被迫现身，最终死于索利达斯枪下。


▶奥尔加

◀寄生虫小队

Parasite Unit
寄生虫小队
出场作品：MGSV:TPP

●骷髅脸领导的 XOF 麾下的精英小队，又名骷髅小队。身体经植入寄生虫而获得大幅强化，能够高速移动。

是否拥有自主思考能力不可知，战斗过程中沉默无语，且必定以四人小组形式出现。拥有“迷雾”“装甲”“迷彩”三种形态，其中迷彩形态的外表为女性狙击手，其余为男性。

Para-Medic/Dr. Clark
空降护理/克拉克博士
出场作品：MGS3/MPO

●贞节行动和食蛇者行动的后援小组成员，为大首领提供医疗援护并指导大首领及时治疗伤病，负责监控其生理状况和记录任务数据。后成为爱国者组织的创立成员之一，并将称呼改成她的真名克拉克博士。在零点少校的授意下主持了克隆大首领的魔童计划，并由其日本籍女助手提供了克隆用的卵子。克拉克日后成为猎狐犬的首席医疗主管，其主要研究成果便是利用大首领的基因制造出的次世代特种部队，也正是她将伤重的灰狐改造成了生化忍者。2003 年，克拉克博士被灰狐所杀。

◀克拉克博士

Paz Ortega Andrade/Pacifica Ocean
帕兹·奥尔特加·安德拉德/帕西菲卡·欧希昂
出场作品＊：MGSPW/MGSV:GZ/MGSV:TPP

●帕兹是由零点少校养大的孤儿，受零点少校派遣接近大首领。

1974 年 11 月 4 日，帕兹以 16 岁高中生的身分偕 KGB 潜伏特工扎多尔诺夫与大首领接洽，请求无界之师介入哥斯达黎加事务。和平行者事件结束后，身分早就暴露的扎多尔诺夫被囚于母基地，帕兹身分未暴露，被收留于母基地。惟一知道她间谍身分的人是米勒。不久后，帕兹突然劫持了金属齿轮“零式”，并向大首领坦白了自己是零点少校的间谍，同时要求大首领重新加入零点少校的势力，大首领拒绝后击败了“零式”，帕兹坠海。


▲“和平行者”事件中帕兹伪装成热爱和平的女高中生。

帕兹坠海后被渔夫救起。零点少校获悉后将其擒获并关押在欧米茄集中营，帕兹在其中受尽折磨。在当着奇科的面凌辱帕兹后，骷髅脸从奇科口中得到了 MSF 情报。算准大首领行动时间的骷髅脸命人将两枚炸弹植入了帕兹体内。“原爆点”行动中，帕兹被大首领救出，大首领发现并从帕兹腹中成功取出了一枚炸弹，对第二枚炸弹却毫不知情。从即将覆灭的母基地救出卡兹之后，从昏迷中苏醒的帕兹告知大首领第二枚炸弹后随即跳下直升机，炸弹在空中爆炸，帕兹身亡，而大首领及同机的医疗兵也陷入 9 年的昏迷。


■《幻痛》中帕兹以记忆和幻觉形式出现在隐藏剧情中，让人唏嘘。



Peter Stillman/Pete
彼得·斯蒂尔曼/皮特

出场作品：MGS2

●世界一流的排爆专家，外号“假腿皮特”，是胖子的老师。由于胖子参与了对巨壳的袭击，已退休的斯蒂尔曼被召回，随海豹B小队一起登上巨壳，指导拆弹行动。

2004年，一座著名的教堂被恐怖分子放置了炸弹，斯蒂尔曼参与拆弹任务失败，结果教堂被毁，人员伤亡惨重。他由于及时逃离现场而保住了性命，但事后为了保住名誉，不得不装作腿部受伤残废，以此逃避公众的谴责，并从前线退休，担任纽约市警局排爆组顾问和印第安海德的海军爆炸军械学校讲师。他在印第安海德遇到了天赋出众的胖子，因膝下无儿，对胖子视为己出，把爆破和排爆方面的知识倾囊相授。巨壳事件中，爱国者为了使胖子合作，特意把斯蒂尔曼卷入行动，以满足胖子和斯蒂尔曼对决的愿望。斯蒂尔曼登上巨壳后，海豹B小队遭到梵普的袭击而全军覆没，斯蒂尔曼藏匿在C脚食堂，遇见了雷电和化名普利斯金的斯内克，并指导他们如何排除1号壳和2号壳的炸弹。随着拆弹任务的进展，斯蒂尔曼意识到胖子在故布疑阵，在所有炸弹中只有A脚和H脚的炸弹才是破坏巨壳结构的关键，决定亲自前去H脚拆弹，但由于胖子在炸弹上使用了新的微波近爆引信技术，拆弹失败而被炸死。斯蒂尔曼在死前告诉了雷电拆除A脚炸弹的正确方法。

Pequod
裴廓德

出场作品：MGSV:TPP

●钻石狗直升机飞行员，“裴廓德”为其代号。

Plitaz
普利塔兹

出场作品：MGSV:GZ

●美国海军陆战队狙击搭档中的白人狙击手，参加过老挝内战。因心理创伤而自残，导致一根手指残缺，目前戴黑色皮手套遮挡。

Prime Minister N'mani
恩曼尼总理

出场作品：MGRR

●非洲某国总理，在野马安全咨询公司的协力下进行国家重建工作。2018年遭遇绝命狂徒公司的暗杀，死于焚风的刀下。

Prisoner 12282
囚犯12282

出场作品：MGSVGZ

●米勒派往古巴基地调查的情报人员，调查中被抓获。大首领从基地的一间锅炉房中将他救出。

Psycho Mantis/The Third Child
意念螳螂/第三子

出场作品：MGS1/MGS4/MGSV:TPP

●猎狐犬小队成员，拥有强大的超能力，能够解读、控制别人的思想，被称为世界上最强的意念致动和心灵感应大师。

螳螂生于捷克斯洛伐克的一个小村庄，母亲在分娩时难产而死，其父因此对他十分厌憎。当他通过读心术了解到父亲内心对他的无比痛恨时，因害怕会被所父亲杀害，终于有一天毁掉了村子并杀死了自己的父亲。1984年，螳螂的能力为前苏联当局所重视，因而被送往莫斯科市郊的一所超能力研究机构接受研究。途中，飞机坠毁在研究所附近，螳螂以其超凡的能力生还，并利用同在该研究所中的沃尔金上校对大首领的恨意使其化身为“火人”，追杀醒来的大首领。



■猎狐犬部队“意念螳螂”。

其后螳螂与沃尔金上校被骷髅脸招募进XOF，他发现骷髅脸对塞弗的复仇欲望后又依附于骷髅脸，用自己强大的念力使原本还无法行动的“乍得人猿”机体直立起来追击憎毒之蛇和休伊。在随后的任务中，螳螂被对大首领恨意更加强烈的伊莱（即利奎德·斯内克）的意识所吸引，转而攻击XOF，最终导致了骷髅脸的死亡。其间螳螂偷偷藏起一份声带虫的样本并交给了伊莱，帮助伊莱夺取了乍得人猿离开了钻石狗的基地。

后来螳螂加入了KGB的超能力机构，苏联解体后来到美国开始为FBI工作，负责对疑犯做精神分析。但2000年在一起连环杀人案中，对凶手作精神分析时过于投入，心灵受到连环杀手的影响而遭到同化，此后他便当了一名精神力间谍，走遍世界为出价最高的买主效力，直至被旧识伊莱招揽加入猎狐犬。在猎狐犬部队占领影子摩西后，螳螂负责用自己的力量对新生代特种部队的基因战士进行洗脑，以维持部队士气。他也曾奉利奎德之命试图以读心术获取唐纳德·安德森和肯尼思·贝克的核弹起爆密码，但因二人大脑中植入了抵御读心术的防护芯片而失败。随后螳螂被索利德·斯内克击败，死前用最后的力量为其打开了通往通信塔的暗门。



▶将声带虫交予伊莱的第三子。

Punished "Venom" Snake/Ahab/V
受罚之蛇/憎毒之蛇/亚哈/V

出场作品：MGSV:GZ/MGSV:TPP/MG1

●雇佣军钻石狗的首领，最初担任大首领身边的医疗兵，后成为大首领的替身。

1975 年和大首领一起遭遇 XOF 部队的袭击，陷入了长达九年的昏迷状态，两人被安置在塞浦路斯的英国军事医院中。昏迷中他被切除了左前臂，并接受了整容手术与催眠治疗，被灌输了大首领的记忆与思想。他的右额有黑色尖角状的弹片嵌入，全身包括脑部密布细小碎片，因而时有语言、视觉障碍等后遗症。

1984 年他苏醒时，XOF 便袭击了医院，在以实玛利与山猫的协助下成功逃离。救出米勒后，他们共同发誓要向毁灭母基地的塞弗复仇。

回收“蜜蜂”导弹的任务中，他与骷髅脸、金属齿轮“乍得人猿”首次相遇，并孤身打败了骷髅脸的寄生虫小队之一。在阿富汗的某处古遗迹，他再次遇到了狙击手“静”，在击败她后将之带回基地。随后他又救出了与骷髅脸闹翻的休伊博士和童子军领袖伊莱。基地爆发不明疫情后，他从骷髅脸手中救出了被囚禁在某别墅内的密语者，成功解除了由声带寄生虫引起的疫情。在追踪金属齿轮“乍得人猿”的任务中，他终于得以亲手用枪打断骷髅脸的手脚，报了九年前基地被毁之仇。但基地很快又因声带寄生虫的变异而爆发了第二次疫情，他不得不射杀了隔离平台上的所有感染者。为纪念这些牺牲的士兵，他决定将他们的骨灰制成钻石并由活下来的士兵佩带。他曾数次前去探望医疗平台上的帕兹，但最终醒悟到帕兹早已死去。发现休伊博士意图破坏基地的各种不轨行为后，他不顾米勒要求处死他的请求，将之驱逐出了基地。

在营救被苏联兵俘获的静的过程中，他被眼镜蛇咬伤，幸得静舍身相救，化险为夷。此后他收到了大首领的录音带，在了解真相后，他选择继续当大首领的替身，以便后者完成世外天堂的建设。

1995 年，他在“世外天堂”事件中再次担任替身，以大首领的身分出现在索利德・斯内克面前，最终死于斯内克手下。


■为阻止疫情被迫射杀同伴的憎毒之蛇。


■了解真相后，憎毒之蛇仍然甘愿作为大首领的“幻影”活下去。

Puppet Soldiers
傀儡士兵

出场作品：MGSV:TPP

●寄生虫小队出没区域中的无意识士兵，起因是寄生虫小队拥有的“迷雾”能力。他们虽无意识，但仍然拥有攻击能力。在寄生虫小队离开后，便会昏迷不醒。

Pyro Bison
烈火野牛

出场作品：MGGB

特种部队“黑室”成员，使用喷火器作为武器。

Python
蟒蛇

出场作品：MPO

●狐狸小队成员，大首领越战时期的战友。自从引领者在 1960 年失踪后，蟒蛇与大首领成为在战场上亲密无间的战友。在一次任务中蟒蛇身负重伤，使得他失去调节体温的能力，如若没有严格的医疗维护，蟒蛇的身体将持续过热直至燃烧起来。在被美国政府救回后，蟒蛇接受了特殊的改造，获得了一件特制的液氮冷却服来控制体温，也因此有了冷冻事物的能力。随后蟒蛇被 CIA 训练成为“反斯内克士兵”，以防止大首领将来可能的叛变。圣海洛尼莫事件中蟒蛇受命截击从监狱中逃出的大首领，被技高一筹的大首领击败。


▲蟒蛇

Quiet
静

出场作品：MGSV:TPP

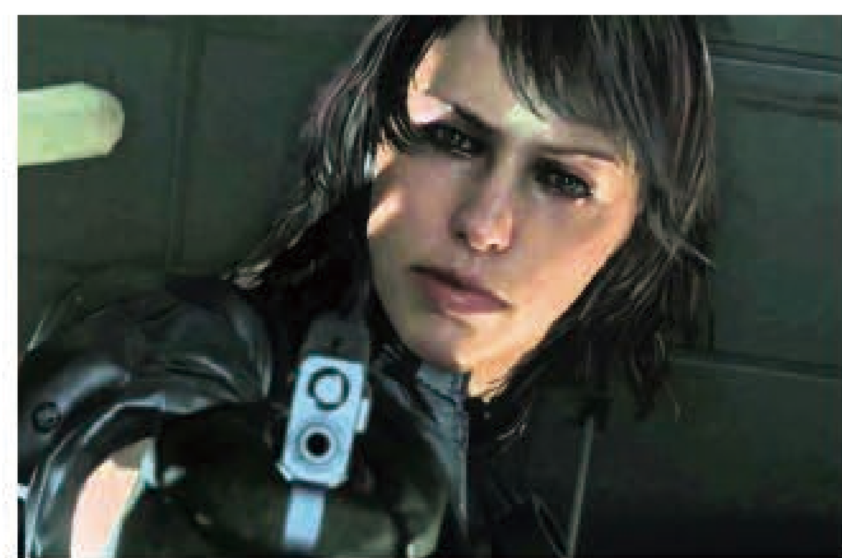
●技术高超的沉默狙击手，拥有超高速移动和身体变透明的本领，依赖皮肤呼吸空气与吸收水分。

1984 年，她奉骷髅脸之命暗杀大首领，却被化装成绷带男的大首领用打火机点燃了身上的酒精，破窗坠楼。虽被骷髅脸救回一命，但却被强行植入了寄生虫，她也因此对大首领充满了恨意。

后来，她被派往阿富汗，通过杀害苏联士兵吸引憎毒之蛇的注意，并与其对决。败北后，她被带到了母基地，逐渐取得憎毒之蛇的信任后，开始与之搭档出战。一段时间后，她因不明原因攻击基地士兵，后查明她发觉该士兵感染了声带寄生虫。很快米勒查出她便是当年在医院试图暗杀大首领的杀手，并且携带有声带寄生虫。山猫与米勒对她严刑拷打，但她依旧保持沉默。左轮山猫指出她对憎毒之蛇抱有好感，才执意不说话。密语者与之用纳瓦霍语交谈后，她亲口承认自己是被骷髅脸派到基地上的感染者，她的目的就是将英语种的声带寄生虫感染给所有士兵。

基地爆发第二次疫情后，她认为自己即使保持沉默也不一定安全，便离开了钻石狗。她在阿富汗被苏联士兵抓获，能重新自由呼吸后，她施展出高速移动和身体透明化的本事，以残忍的手段杀掉了试图凌辱她的士兵。憎毒之蛇在最后关头赶到，两人合力击败了苏联的重装坦克部队，但她因重伤晕了过去。

憎毒之蛇背负着她在沙尘暴中避开敌人的部队，中途却被一条眼镜蛇咬中昏迷。Quiet 醒来后听到直升机在呼叫憎毒之蛇，便用纳瓦霍语回答，但对方不理解。万般无奈之下，她用英语告知了两人的方位。为了憎毒之蛇的安全，她在留下一盘录音带后杳然无踪。


▲最初试图刺杀“大首领”的静。


▲为了保全憎毒之蛇，静选择了独自离开。

Raging Raven
愤怒渡鸦

出场作品：MGS4

●美女与野兽小队空中打击和爆破专家，身着单兵飞行装备并可呼叫无人机进行连携战斗。小时候被不明所属的士兵关进笼子中像家畜一样对待，待士兵们离去后虚弱不堪的同伴们一个个在她眼前活生生地被乌鸦啄食，只有她一人奇迹般生还，这些士兵惨无人道的行为带给她无上的愤怒。于中东被斯内克击败。


◀愤怒渡鸦



Raiden/Jack/Jack the Ripper

雷电/杰克/开膛手杰克

出场作品：MGS2/MGS4/MGRR

●名义上的猎狐犬部队成员，索利达斯·斯内克的养子，罗斯玛丽的男友。

幼年时父母均为索利达斯所杀，并被收为养子，6岁开始在索利达斯属下的儿童部队作战，80年代末参加了利比里亚内战，表现出色，赢得"开膛手杰克"和"白色恶魔"之名，时年仅10岁。其后被洗脑，送到美国，加入了21特遣部队，通过VR系统接受训练，后被指派加入猎狐犬部队。实际上，猎狐犬在影子摩西事件后便已解散，杰克是因为其过去的经历以及和索利达斯的关系而被爱国者选中作为S3计划的实验品。2007年与罗斯玛丽相识并成为恋人。

2009年4月29日，因詹姆斯·约翰逊总统在巨壳视察时被索利达斯领导的恐怖组织"自由之子"挟持，雷电奉命营救总统和其他人质，并解除恐怖分子的武装。在巨壳潜入任务之初首次开始使用"雷电"的代号。任务中遇到了化名"易洛魁·普利斯金"的索利德·斯内克，为了阻止索利达斯，雷电救出GW的系统工程师艾玛·艾默里克，利用病毒破坏了GW核心。此时失控的"玄武"撞上了曼哈顿城区，在联邦纪念堂的屋顶上，雷电为了求生和索利达斯展开最后决战，把索利达斯斩于刀下。事件后，他从爱国者手中救出了奥尔加的女儿桑尼，但在这次行动中除了大脑和脊柱外全身都进行了生化改造。2014年，失踪已久的雷电出现在南美，帮助斯内克抵挡了"月光"的进攻，并与梵普大战后身负重伤。他告知斯内克去东欧寻找伊娃。斯内克在影子摩西岛遭遇梵普之际，尚未治疗完毕的雷电及时赶到，与梵普激战之后成功将其击败。此后在影子摩西岛为了拯救斯内克，被压在瓦砾之下的雷电自断右臂，飞身挡在世外天堂号战舰之前，生死不明。当斯内克在世外天堂号上被蛙女部队围攻之际，雷电再次出现，而此时他双臂尽失，仅靠牙齿咬住刀柄作战，但也为斯内克争取到了宝贵的时间。事件后原本因为恋人罗斯玛丽和坎贝尔结婚而心存芥蒂的雷电，在得知罗斯玛丽生下了自己的儿子，并且和坎贝尔结婚也只是为了掩人耳目，雷电与妻子儿子相拥而泣。



▶作为S3计划实验品初次登场的雷电。



▶被改造成机械忍者的雷电。

Red Blaster

血红爆破手

出场作品：MG2

●桑给巴尔的佣兵部队成员，来自前苏联卢蒙巴大学的暗杀精英，爆破兼陷阱设置高手。在桑给巴尔要塞塔楼的30层设伏，与斯内克展开战斗，但不敌身亡。

Revolver Ocelot/Shalashaska/Adam/Adamska/Liquid Ocelit

左轮山猫/沙拉沙斯卡/亚当/亚当斯卡/液体山猫

出场作品：MGS1/MGS2/MGS3/MPO/MGS4/MGSV:TPP

●多重间谍，超一流的左轮枪手，审讯专家，传奇英雄引领者与悲哀者之子。真名亚当斯卡或亚当，也因其令人闻风丧胆的拷问能力而被叫做沙拉沙斯卡，通常称为山猫。亚当出生于1944年诺曼底登陆战时，但立刻就被哲人组织夺走。

1960年作为CIA和GRU的双重间谍潜伏在沃金上校身边，伺机夺取哲人遗产。1964年贞节行动与食蛇者行动中多次惨败在大首领手下，并听取了大首领的意见开始使用日后其标志性的SAA左轮手枪，随着二人的不断交锋，山猫渐渐为大首领的个人魅力所倾倒，对其十分崇拜。1970年圣海洛尼莫事件后以大首领的加入为前提，同意了零点少校的邀请，加入了继承引领者意志的新组织——爱国者。随着大首领与零点少校之间矛盾的加深，山猫也周旋在其中，表面上为爱国者工作，实则始终坚定站在大首领一方。

大首领从长达九年的昏迷中苏醒后，山猫为了从骷髅脸和塞弗手中保护大首领，同意了零点少校用医疗兵V作为大首领替身的计划，留在V的身边作为顾问辅佐他壮大了佣兵部队钻石狗。随着大首领被索利德·斯内克击败，其身体被爱国者回收保存后，山猫和伊娃就一直在想办法夺回大首领。

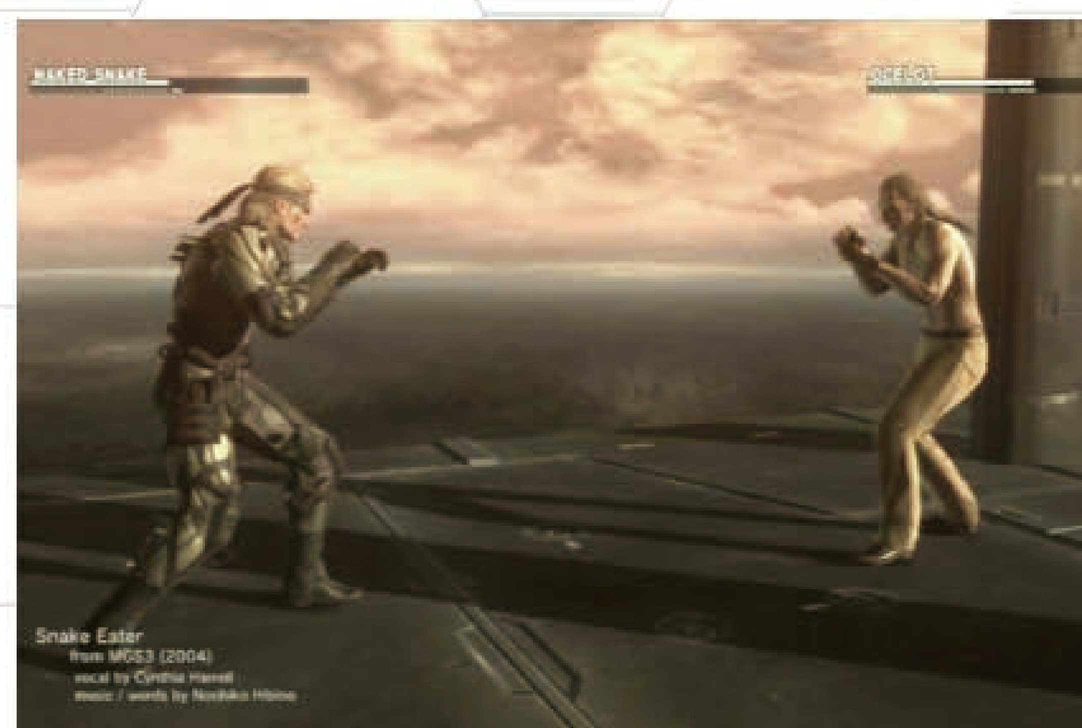
1999年山猫加入了猎狐犬，在2003年与伊娃一道支持着内奥米·亨特的研究。他利用改造之后的灰狐杀死了爱国者创始人之一的克拉克博士，即空降护理。2005年影子摩西事件，山猫在拷问中故意杀死了唐纳德·安德森，即爱国者的另一名创始人希金特，再次削弱了零点少校的实力，期间在与斯内克的战斗中山猫的右臂被灰狐砍断，事件后他带着"霸王"的测试数据离开，在索利达斯的授意下将数据卖至武器黑市中。

2007年油轮事件，移植了已死的利奎德·斯内克手臂的山猫突然出现射杀了海军陆战队司令斯科特·道夫和前苏联军官谢尔盖·格鲁科维奇，抢走了"海魔鬼"机体并嫁祸到索利德·斯内克等人身上。两年后与索利达斯·斯内克一同占领了巨壳，最后表明了自己其实是爱国者的间谍，这次事件只是为了实现S3计划的一场演习。此时原本应该已死的利奎德·斯内克的意识强占了山猫的身体，抢走了"海魔鬼"潜入了海中。



▲食蛇者行动中初次与大首领相遇时的山猫。

2014年液体山猫成为掌控五大私人军企的CEO，夺取了"爱国者之子"系统，意图利用"霸王"的轨道炮发射核弹摧毁爱国者的主AI，并用先前控制的AI"GW"来掌控爱国者。实际上山猫并未被利奎德的意识控制，只是自愿通过药物和自我催眠以进入利奎德的角色，一切的目的都是为了将大首领从爱国者的封印中解救出来。最终爱国者的AI被桑尼编写的病毒程序毁灭，山猫在与斯内克最后的肉搏大战中被击败后，死于斯内克携带的变种死狐病毒之下。



▲山猫的"最终决战"。

Richard Ames
理查德·艾姆斯
出场作品：MGS2

●美财政部特勤处特工，“爱国者”的成员之一，娜斯塔夏·罗曼南科的前夫。早年曾在国防情报局任职。在影子摩西事件中作为爱国者派出的直接代表，一手操控着事态的发展。他同时也是死狐研发计划的负责人。2009 年受命监视总统詹姆斯·约翰逊而随行进入巨壳，恐怖袭击发生后被扣为人质，被雷电营救时因心脏起搏器突发故障死亡。而他的死是爱国者在巨壳模拟影子摩西事件的其中一个部分。

Rodzinski
罗津斯基
出场作品：MGA2

●圣徒逻辑公司的主席，露辛达文件的拥有者。

Roger McCoy
罗杰·麦考伊
出场作品：MGA1

● CIA 职员，在洛比托事件中担任斯内克的指挥官。

他想通过斯内克从“比格犬”组织手中拿到“毕达哥拉斯计划”，并派了艾丽丝协助斯内克。实际上，他还希望能与当年越战时他的手下杰夫·琼斯达成谅解。最后关头，因爱丽丝的背叛，他被击中腹部，所幸斯内克及时救助并带来了杰夫的遗言，他才在住院前真正释怀。

Rosemary/Rose
罗斯玛丽/罗斯
出场作品：MGS2/MGS4

●雷电的女友，来自美国军方的数据分析专家。在 2009 年的巨壳的行动中负责管理任务数据，并为雷电提供恐怖分子的资料和其他相关情报。

2007 年 4 月 30 日，她和雷电在联邦纪念堂前邂逅，发生了一点小争吵，两人因此相识。其后他们发现彼此都在纽约的同一座军事基地中工作，并逐渐成为恋人。实际上，罗斯的真实身分是爱国者的间谍，她和雷电的相遇和相恋也是爱国者的 S3 计划的一部分，但在两人交往的过程中，罗斯对雷电产生了真正的感情。巨壳事件前不久她怀上了雷电的孩子。

雷电潜入“玄武”后，罗斯向雷电承认了她的真正身分，但不久便和和雷电失去联系。之后 GW 系统的 AI 曾一度假冒罗斯和雷电通信。巨壳事件后她与雷电在联邦纪念堂前重聚。一段时间后雷电开始被其童年时代的噩梦经历所困扰，终日借酒消愁，惧于雷电改变的罗斯寻求坎贝尔的帮助，在生下雷电之子约翰之后谎称孩子流产，心灰意冷的雷电遂失去了踪影。为了从爱国者手中保护自己和孩子，罗斯与坎贝尔假装结婚，不料却引来坎贝尔之女梅丽尔的误解。2014 年以心理咨询师的身分为斯内克提供支援，为其疏导和缓解战场带来的压力。爱国者覆灭后，罗斯带着儿子来到雷电所在的医院，道出事实真相后，最终一家团聚。


▲罗斯玛丽

Roy Campbell
罗伊·坎贝尔
出场作品*：MG2/MGS1/MGS2/MPO/MGS4

●猎狐犬部队前司令官，斯内克的上司和好友，梅丽尔名义上的叔父（实际是父亲）。

早年曾在美国海军陆战队、第五舰队和绿色贝雷帽服役，尔后加入猎狐犬部队并成为大首领副手，在部队内以“狡狐”的代号闻名。“世外天堂”事件后大首领的阴谋败露，坎贝尔遂接手执掌猎狐犬部队，出任总司令官，充分发挥其出众的战略筹划能力，摒弃原有的代号机制，利用侦查卫星和其他尖端技术辅助手段增强部队战力，造就了一支全新的猎狐犬部队。与大首领所倡导的本能与野性的策略不同，他习惯谨慎而详细地制定行动计划，极度强调“零伤亡”的重要性。在 90 年代末期他因此赢得了多项光荣的称号。

1999 年，他亲自指挥了对桑给巴尔的作战，成功瓦解了大首领的势力。不久后退休。影子摩西事件爆发后，国防部为使斯内克参与行动，强行召回坎贝尔，以梅丽尔的性命相要挟，迫使其合作。坎贝尔作为影子摩西行动的指挥官，在俄亥俄级核潜艇“发现”号上协调了整个实际作战行动，但却向斯内克隐瞒了有关死狐的事实。“霸王”被摧毁后，国防部准备向影子摩西发动核打击，坎贝尔挺身而出阻止空袭，为斯内克争取了时间，自身因此被国防部长豪斯曼下令逮捕，后因艾姆斯的干预而获释，得以恢复宁静的退休生活。

2014 年，坎贝尔为一个联合国用来监视私人军企行动的监督委员会工作。在发现了失踪已久的山猫的行踪后，坎贝尔再次找到斯内克以及奥塔肯，并希望斯内克能够前往中东刺杀山猫。行动途中斯内克遇到梅丽尔，并得知坎贝尔与罗斯结婚，但两人并不知道坎贝尔和罗斯是假结婚，实际目的是保护雷电与罗斯的儿子约翰。

在爱国者之枪事件结束后，坎贝尔来到梅丽尔与强尼·佐佐木的婚礼，希望修复与梅丽尔之间的父女之情；梅丽尔掏出手枪威胁坎贝尔，逼他离开，但坎贝尔最终面对枪口勇敢地走向梅丽尔，梅丽尔也因此原谅了他。

值得一提的是，在《MGS2》中，他实际为人工智能所扮演。


▲罗伊·坎贝尔

Running Man
飞毛腿
出场作品：MG2

●桑给巴尔的佣兵部队成员，自称世界上跑得最快的雇佣兵。原为巴塞罗那奥运会短跑健将，百米成绩为 9.69 秒，但由于服用违禁药物被运动员协会开除，之后加入了欧洲的恐怖组织。桑给巴尔之战中在沼泽地东北的军械库中挑战斯内克，最终以其自诩的速度奔向了死亡。



Samuel Rodrigues/Sam/Jetstream

塞缪尔·罗德里格斯/萨姆/烈风

出场作品：MGRR

●绝命狂徒公司雇佣的生化改造人，擅长日本刀法。

巴西人，祖上是二战时逃亡的日本人。他的剑术继承自父亲。败于阿姆斯特朗后，他不得已加入了绝命狂徒公司。在对恩曼尼总理的暗杀中，他重创雷电，包括刺瞎后者的左眼并砍下了左臂。虽然最终死于雷电手下，但他仍然将自己的武器托付给了刃狼，最后刃狼以此刀也助雷电在生死关头击败了阿姆斯特朗。



▲塞缪尔·罗德里格斯

Sandinista Comandante

桑地诺民族解放阵线指挥官

出场作品：MGSPW

●桑地诺民族解放阵线前领袖，阿曼达和奇科的父亲，名字不详。

在尼加拉瓜革命期间逃亡哥斯达黎加，并在克格勃的支持下向美国从事制毒贩毒以筹集革命资金。在1974年被CIA指挥的"和平哨兵"部队杀害。

Scott Dolph

斯科特·道夫

出场作品：MGS2

●海军陆战队司令官，"海魔鬼"研发计划的主导者，弗琼的父亲。

影子摩西事件后，多个国家都根据左轮山猫泄露的技术资料进行"金属齿轮"机体的开发，为了对抗这些衍生机体，美国军方内部提出了不同的研发计划，包括海军陆战队的"海魔鬼"和海军的"玄武"，相互间展开激烈的竞争。2007年，"海魔鬼"原型机开发完成，并由经过伪装的"发现"号油船运往大西洋进行首次演习。但是，"发现"号在驶向演习地点的途中，遭到格鲁科维奇上校和左轮山猫率领的前苏军部队袭击，船上的海军陆战队员全军覆没，道夫本人也和格鲁科维奇上校一同死在山猫的枪下。

Screaming Mantis

尖叫螳螂

出场作品：MGS4

●美女与野兽小队队长，心理战专家，通过使用意念螳螂和悲哀者的人偶干扰纳米机器来操纵他人，事实上美女与野兽部队的其他成员都是受其控制行动。出生于战乱不断的南美小国，幼时为了躲避敌人的攻击，慌不择路逃进了一栋拷问所进退不得。虽然自己没有受到拷打，但周围持续不断的哀嚎声与饥饿感逼得她精神失常，像雌性螳螂一样吃那些受拷打而死的男性尸体生存了下来。之后在催眠术和药物的影响下被植入了心理螳螂的意识。于世外方舟上被斯内克击败。



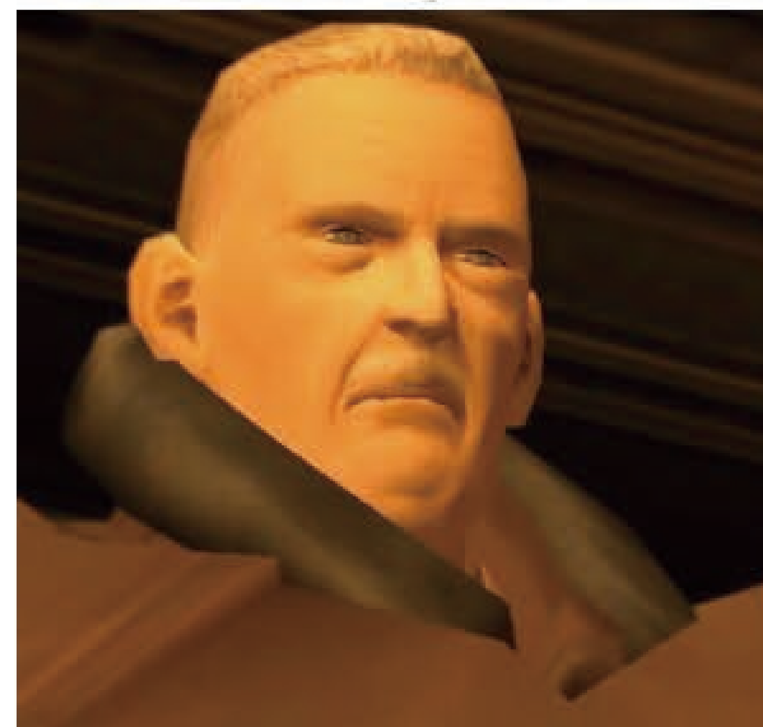
◀尖叫螳螂

Sergei Gurlukovich

谢尔盖·格鲁科维奇

出场作品：MGS1，MGS2

●奥尔加·格鲁科维奇之父，前GRU上校，苏联解体后成为一支佣兵部队的首领。格鲁科维奇在车里雅宾斯克长大，冷战期间在前苏联特种部队和GRU担任指挥官，因此与左轮山猫相识。苏联解体后他聚集大批被裁减下来的苏军士兵，拉起了一支佣兵部队转战各地，试图寻找复兴祖国的机会。影子摩西事件中由左轮山猫牵线和利奎德接触，计划加入利奎德的武装叛变，利用"霸王"的核打击能力复兴大俄罗斯。计划失败后，格鲁科维奇又在2007年率部袭击"发现"号油船，企图抢夺"海魔鬼"机体，但却落入了山猫的算计中，和斯科特·道夫一同丧命在山猫的枪下。



▲谢尔盖·格鲁科维奇

Shabani

沙班尼

出场作品：MGSV:TPP

●沙班尼是Mbele分队的童子军领袖。他率领部分童子军成员绑架了副官，想利用他来引诱出Mbele将军，为将军逼迫他们杀害家人而复仇。后因感染寄生虫死于恶魔之屋。

Shago Platoon Commander

沙戈排长

出场作品：MGSV:TPP

●令伊斯兰圣战者感到恐惧的指挥官之一，在与另外两名指挥官的预定见面时被憎毒之蛇击败。他的面貌原型是《幻痛》原声作曲路德维格·福赛尔。

Shotmaker

神枪手 霰弹枪手

（在MG1初版中称为"Shoot Gunner/霰弹枪手"）

出场作品：MG1

●"世外天堂"的佣兵部队成员，曾为前苏联特种部队成员之一，1号大楼负一层秘密监狱的看守，与越狱的斯内克交战被击败。

Silent Basilisk

沉默蛇怪

出场作品：MGSV:TPP

●驻扎在斯马塞拉曼的伊斯兰圣战者的哈米德组前成员。从CIA手中收到"蜜蜂"导弹后，他的部队便被消灭了，他是惟一的幸存者。因为不能说话，苏联士兵要求他带领他们回收"蜜蜂"。憎毒之蛇成功营救他后，他把"蜜蜂"的位置告诉对方作为回报，无法说话令他逃过了基地的两次疫情。

Skowronski

斯可罗恩斯基

出场作品：MPO

●苏军上校，二战时战斗机驾驶员，苏联在圣海洛尼莫半岛上的秘密导弹基地的指挥官。在基地被基恩夺取后，他被迫躲藏在港口的货船里，过程中遭遇追捕大首领的蟒蛇，斯可罗恩斯基向其发射无数子弹结果全都无效，深受打击。蟒蛇用冰冻能力将他锁在笼子里后便离去。被大首领释放出来之后斯可罗恩斯基夺取了"罗刹"机体想杀死基恩，却被厄休拉用超能力甩出驾驶舱身亡。

Skull Face
骷髅脸
出场作品：MGSV:GZ/MGSV:TPP

●CIA 秘密部队 XOF 的指挥官。全身着黑色西服，头戴黑帽，脸部呈现严重火烧痕迹，形似白色骷髅。

出生于匈牙利的北特兰西瓦尼亚的一个小村庄，在该地区被苏联兼并前，他与家人工作的工厂遭遇空袭，因而全身被严重烧伤。又因为该地区几度易主，他丧失了说母语的能力。

青年时期，骷髅脸是苏联在匈牙利的间谍首领，使用寄生虫暗杀当地军人。他的内心始终仇视剥夺他母语能力的人，因此他谋杀了斯大林并将之伪装成意外。骷髅脸后来投诚西方，结识了大卫·欧，即零点少校。少校赏识他的能力，提拔他为副官。在少校邀请下，他开始担任 CIA 秘密部队 XOF 的指挥官。首个任务为贞节行动，XOF 负责秘密跟踪、协助 FOX 特工裸蛇和善后工作。在后续的食蛇者行动中，他与 XOF 又被秘密派往处女崖。因平生最恨向他人灌输语言，他暗中对零点少校起了反心。遇到密语者后，他偷偷用 XOF 的资金资助密语者的研究，并发现了其对声带寄生虫的研究。


▲骷髅脸

1975 年，他囚禁并凌辱帕兹，迫使奇科崩溃吐露情报，后又设计在帕兹体内埋入炸弹，欲置大首领于死地，大首领未能及时发现第二枚炸弹，致使帕兹跳机身亡，自身与随行的医疗兵 V 陷入昏迷。他凭借从帕兹处得到的情报找到了零点少校，并使其感染了声带寄生虫。为治愈同样感染寄生虫的自己，他逼迫密语者找出解药，却被密语者反设计而接受化疗。

1984 年，他得知大首领被安置在塞浦路斯的一家英国军事医院，便派遣精英杀手“静”前往暗杀，但最终任务失败。他成功将第三子与火人收入麾下，其后他两度欲除掉憎毒之蛇，但均遭遇失败。第三次他试图让第三子操纵金属齿轮“乍得人猿”杀死憎毒之蛇，却因第三子的思想被伊莱吸引而失败，他本人也被通讯塔砸倒而身受重伤。憎毒之蛇与米勒用枪打断了他的左腿与右臂，最后他被休伊博士射杀。

Slasher Hawk
快斩鹰
出场作品：MGGB

●特种部队“黑室”的成员，澳大利亚人，战斗中身边常伴一只鹰。

Sniper Wolf
狙击雪狼
出场作品：MGS1

●占领影子摩西的猎狐犬六人组之一，枪法如神的狙击手，能够不饮不食不动地窥伺狙击目标达一周之久。

雪狼是库尔德人，两伊战争末期她生活的村落遭到了伊拉克军队的袭击，家人全部被害，雪狼成为孤儿。后来她遇到了大首领并被他带回了美国，此后她便一直追随大首领左右。1999 年桑给巴尔之战后，她经由利奎德的劝说加入了猎狐犬部队。

影子摩西基地被占领之后，喜欢犬只的雪狼阻止了其他人杀死基地内的狼狗，并让奥塔肯继续照看它们，奥塔肯因此对她产生了好感。斯内克和梅丽尔向通信塔前进时，雪狼在连接核弹仓库和通信 A 塔的地下通道伏击了他们，经验尚浅的梅丽尔受伤被擒，斯内克侥幸逃脱，返回军械库取得狙击步枪和雪狼对决，并将她击退，但雪狼利用斯内克救人心切的心理在士兵的协助下将他擒获，送到利奎德面前。斯内克成功越狱后，在通向“霸王”维护基地的雪原上再次遇上了雪狼，这次她倒在了斯内克的枪下。


▲狙击雪狼

Solid Snake/David/Iroquois Pliskin/Old Snake
索利德·斯内克/大卫/易洛魁·普利斯金/老蛇
出场作品：MG1/MG2/MGS1/MGS2/MGS4/MGGB/MGA1

●前猎狐犬部队成员。大首领的克隆体之一，利奎德·斯内克的孪生兄弟。索利达斯的兄弟。

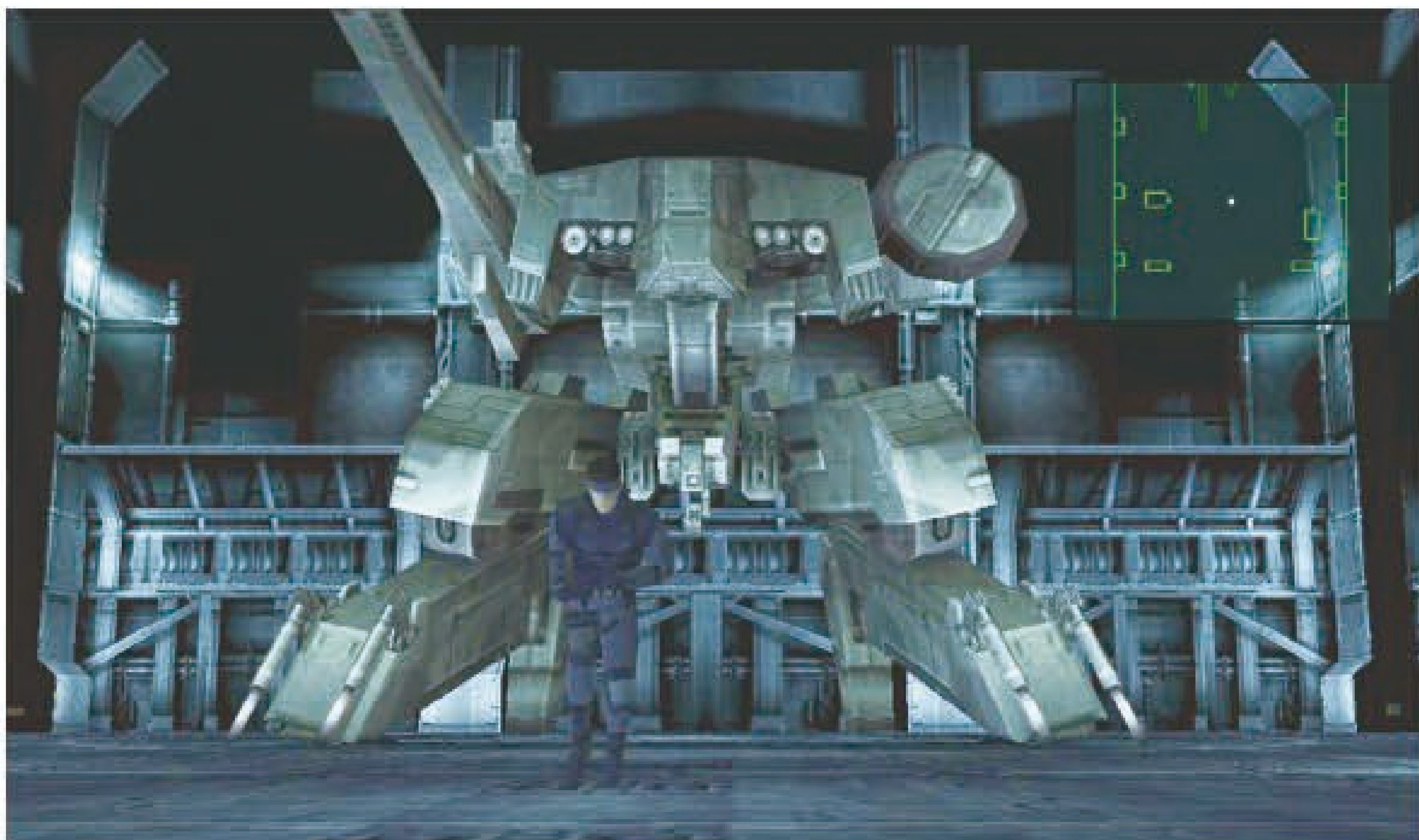
美国军方在 70 年代以创造完美战士为目标的“魔童计划”的产物，诞生于 1972 年，使用当时公认为世上最强战士的人的大首领的细胞克隆出来。早年在美国生活，具体经历不详，1991 年曾参加海湾战争，随同绿色贝雷帽潜入伊拉克西部作战。1995 年加入猎狐犬部队，不久便被派往南非，接替失踪的灰狐调查“世外天堂”武装要塞。斯内克在凯尔·施奈德、黛安、珍妮弗等抵抗组织成员的协助下，成功营救灰狐并摧毁了“金属齿轮”，同时也查明了“世外天堂”的首领就是猎狐犬部队的指挥官大首领。斯内克击败了大首领（实际为其替身“憎毒之蛇”），在基地爆炸前顺利脱出。完成这次任务后他便从猎狐犬退役了。之后，斯内克曾被 CIA 吸收为特工，但过了 6 个月便因为不满当局体制而退出，转而当上了佣兵。

1999 年桑给巴尔事件爆发，时任猎狐犬部队司令官的罗伊·坎贝尔上校遂把斯内克召回，派往桑给巴尔要塞拯救被绑架的基奥·马尔夫博士。在那里斯内克遇到了马德纳博士和马尔夫博士的保镖加斯塔娃，并得知桑给巴尔的始作俑者居然是大首领。在营救马尔夫的路上，斯内克与灰狐驾驶的“金属齿轮 D”相遇，加斯塔娃不幸牺牲。随后斯内克更获知马德纳其实是自愿为大首领开发金属齿轮的，并且还策划了绑对马尔夫博士的绑架。击败马德纳之后，斯内克摧毁了“金属齿轮 D”，并且与灰狐在一片雷区里展开战斗，灰狐战败。这时大首领再次出现在斯内克的面前。结果斯内克在决战中杀死了大首领，和 CIA 特工霍莉·怀特一起逃离了桑给巴尔，将马尔夫博士的研究成果交给了坎贝尔上校复命。此后斯内克便再次退隐到阿拉斯加的双子湖畔，成为狗拉雪橇赛手。

2005 年，利奎德·斯内克率领猎狐犬部队和新生代特种部队的基因



士兵占领影子摩西岛，要挟政府交出大首领的遗体。斯内克被强行带上“发现”号核潜艇，受命前去平息此次叛乱。在进入基地后和梅丽尔会合，并得到“霸王”的总设计师奥塔肯的帮助，历经曲折击败猎狐犬部队多名成员，成功摧毁了“霸王”。这时国防部长豪斯曼为了掩盖“霸王”计划和基因士兵的存在，决定对基地发动核打击，而斯内克本人也面对着利奎德的挑战，只是由于坎贝尔上校的反抗和理查德·艾姆斯的干预，空袭行动在最后一刻被制止，斯内克打败利奎德后，和梅丽尔一起逃出了生天。



▶在索利德·斯内克的努力下，霸王最终被摧毁。

影子摩西事件平息后，斯内克和梅丽尔共同生活了一段时间，但其后两人却因为某些原因而分开。此时由于左轮山猫故意的泄密，“霸王”的技术资料在黑市扩散开来，导致世界各国不断衍生出新的“金属齿轮”变种。斯内克受到奥塔肯的鼓动，和博士一起建立了反金属齿轮组织“慈善事业”。

2007 年奥塔肯收到艾玛提供的情报，“发现”号油轮上运载了新型的金属齿轮机体，于是请斯内克出马前往探查，却遇上格鲁科维奇和左轮山猫率部袭击了油船。斯内克到驾驶室确认油船的航线时，和奥尔加发生遭遇战，被陆军的无人侦察机拍下了照片。潜入船舱后，斯内克和左轮山猫以及寄生在左轮体内的利奎德相遇。山猫夺走“海魔鬼”机体，破坏油船后逃之夭夭，斯内克在“发现”号上的照片却被公布出来，成为袭击油船的罪魁祸首而声名狼藉，因此他不得不设法盗取利奎德的尸体，投放在沉没的“发现”号上制造自己已经丧生的假象。

2009 年，利奎德向奥塔肯透露了“玄武”的存在，斯内克于是化装成海豹突击队成员，自称易洛魁·普利斯金，和奥塔肯分头混入。在巨壳上斯内克和雷电相遇，并协助雷电拆除炸弹、拯救人质和奥塔肯的妹妹艾玛。期间他们逐步揭开了“玄武”的种种内幕。在雷电救出艾玛时，斯内克再次遇到了奥尔加，并和她交战。奥尔加从中了解到“发现”号油船沉没的真相，遂与斯内克合作，协助他利用雷电打入“玄武”内部，并趁机调换了雷电从艾玛处获得的光盘（其中包含了爱国者贤者委员会名单）。计策成功后，斯内克带领雷电前去阻止索利达斯，中途却遇到弗琼的阻截而被擒获。左轮山猫和索利达斯火拼时，斯内克趁乱挣脱了手铐，这时山猫体内的利奎德的意识苏醒过来，驾驶“海魔鬼”离开了“玄武”，斯内克抓住这一机会在“海魔鬼”的机体上放置了追踪器。索利达斯被击败后，斯内克和雷电在联邦纪念堂再次碰头，准备继续追查爱国者并营救奥尔加的孩子。

2014 年，因液体山猫控制世界的野心，斯内克不得不复出。他在中东的暗杀行动因为爱国者之子系统的突然关闭而失败。奥塔肯从内奥米处得到了液体山猫在南非的基地方位。斯内克便前往南非，从基地成功救出被劫持的内奥米，同时他也从她的口中得知携带变异“死狐”病毒的他已经是人形的生化武器。在南非遇到雷电时，雷电告诉斯内克他是东欧的一个小抵抗组织首领“老妈”派来的。斯内克动身前往东欧调查“老妈”，发现她便是大首领当年遇到的女间谍，代号为“伊娃”的特工。斯内克明白了液体山猫接下来的行动后，只身前往影子摩西岛去阻止他取得轨道炮。在“世外方舟”之战中，两人最终在方舟顶部展开酣畅淋漓的格斗，液体山猫败在了斯内克手下。事件结束后，为了避免自身携带的变异“死狐”病毒扩散危及他人，斯内克决定在大首领的墓前自杀，但大首领突然现身，他告诉斯内克希望他能作为一个人活下去。斯内克最终决定戒烟，与奥塔肯、桑妮等平静地度过余生。



▲自由之子事件中的索利德·斯内克。



▲由于基因缺陷而急速衰老的“老蛇”。

Solidus Snake/George Sears

索利达斯·斯内克/乔治·西尔斯

出场作品：MGS2/MGS4

●第 43 任美国总统，袭击巨壳的恐怖组织“自由之子”的首领，大首领最完美的克隆体，索利德·斯内克和利奎德·斯内克的兄弟。

1980 年代，索利达斯曾参与了利比里亚的内战，并在那里把一个名叫杰克的儿童士兵（即雷电）收为养子。其后索利达斯被爱国者选中，以乔治·西尔斯之名就任 43 任美国总统，但他不甘心做傀儡，遂命令 DARPA 局长唐纳德·安德森开发“霸王”和新型核弹，又派左轮山猫去挑唆利奎德发起叛乱，趁机夺取了“霸王”，是为影子摩西事件。但此事也同时使得“霸王”计划和基因士兵的存在曝了光，爱国者大为震怒，不久索利达斯便被迫辞职。之后为了避开爱国者的追杀，索利达斯在左轮的帮助下藏匿起来，控制了死亡细胞，建立了“自由之子”，准备等“玄武”完成以后把它抢到手，挑战爱国者。

2009 年 4 月 29 日，索利达斯率部占领了“玄武”的开发基地巨壳，并将在基地视察的约翰逊总统挟持为人质，准备利用约翰逊启动核弹发射程序，向纽约发射核弹，利用核爆的强烈电磁辐射中断爱国者对曼哈顿的网络控制，进而当地建立据点。当 GW 系统被艾玛的病毒破坏后，索利达斯无法再从 GW 中获取爱国者首脑“贤者委员会”成员的情报。为此，他转而将目标放在雷电身上，试图通过跟踪雷电大脑皮层内植入的纳米机器的信号，追查爱国者的下落。于是，在“玄武”撞击曼哈顿区后，索利达斯联邦在纪念堂屋顶上和雷电展开生死决战，为雷电所击败。其后脑死亡的索利达斯的身体被爱国者回收，后又被山猫与内奥米夺走用以侵入 SOP 系统以及补充大首领所缺失的身体。最后索利达斯的遗体于东欧被山猫烧成灰烬，骨灰埋入了大首领的墓中。



▲索利达斯·斯内克

Sophie N'dram
索菲
出场作品：MGGB

●金德拉解放阵线的二把手，也是将军的恋人。出色的直升机驾驶员，对组织非常忠心，却并不知道将军的真实目的。

Soviet bionics engineer
苏联仿生工程师
出场作品：MGSV:TPP

●为憎毒之蛇设计义手的工程师。因不能充分发挥自己的才能而准备脱离阿富汗基地，但失败了。被憎毒之蛇救出后，便专心为之开发和改造义手。

Steve
史蒂夫
出场作品＊：MG1

●实际身分不明，或为抵抗组织成员之一。是黛安的哥哥。他对于斯内克在无线电中对黛安的“纠缠”感到非常不满。

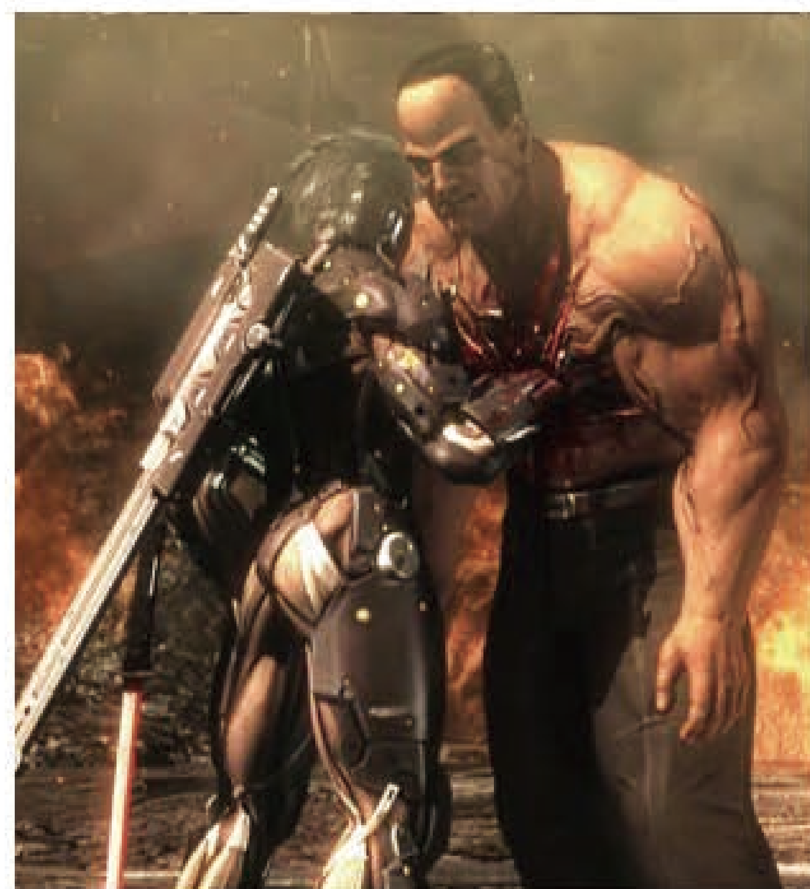
＊仅在 FC 移植版出场

Steven Armstrong
史蒂文·阿姆斯特朗
出场作品：MGRR

●美国参议员，代表科罗拉多州，2020 年美国总统候选人之一，绝命狂徒有限执行公司背后的金主和真正的 CEO，试图用战争来振兴美国经济。

出生于得克萨斯州，是得克萨斯大学校橄榄球队队员，为应征海军而放弃了球员生涯，服役期间未经一战。迁至科罗拉多州后开始参政，成为参议院议员后，他又梦想成为美国总统，而此时他与绝命狂徒公司的关系已经很深。为了保持体形，他用纳米机器改造了自己的身体，并凭借强化的身体机能，打败了生化改造人萨姆，雇佣他为绝命狂徒工作。

2018 年，他前往巴基斯坦暗杀总统，并打算栽赃给绝命狂徒，后又改变主意，决定把事件伪装成是巴基斯坦极端分子杀害了美军基地人员。因雷电是惟一会把阴谋公之于众的人，他驾驶金属齿轮“惊天”与之一战。败于雷电后，他因心脏被雷电捏碎而死。


▲史蒂文・阿姆斯特朗

Steve Gardner
史蒂夫·加德纳
出场作品：MGGB

●加鲁阿德事件期间美国的国家安全顾问。

Strangelove
奇爱
出场作品：MGSPW/MGSV:TPP

●和平行者搭载的 AI “走兽舱”的开发者，双性恋。与休伊原同是 NASA 宇宙工学技师。和引领者在美国载人航天计划时相识，对之迷恋不已。引领者死后怀着对大首领的恨意背叛了祖国去寻求引领者的意志。虽然知道休伊喜欢自己，但因为看不惯其消极的性格而对他不感兴趣。后奇爱博士加入霍特・寇德曼的和平行者计划，其目的是为了将引领者的意识加入到 AI 中，来探究引领者叛变祖国的原因。和平行者启动后目睹引领者的 AI 自行沉入湖底，终于理解了她在十年前那样行动的理由，并与大首领和解，加入了 MSF。

在和平行者事件后，因不满足于 AI 开发工作的现状，奇爱离开了无界之师。随后，她遇到了阿曼达，后者协助她从尼加拉瓜湖中打捞和平行者的部件，尤其是将走兽舱成功捞起。奇爱随即回到美国国防部高级研究计划局，并受到零点的委派研发人工智能网络以对抗骷髅脸的寄生虫。

不久之后，奇爱与休伊重聚，一同为骷髅脸的 XOF 部队工作。之后，两人结婚并生下了儿子哈尔。然而，两人在是否让哈尔参加乍得人猿测试工作的问题上发生严重的争执，争执的结果，奇爱为了保护哈尔，将他送回美国。而作为报复，休伊随后将奇爱反锁在走兽舱内，任其窒息而死。


▲奇爱

Sundowner/Doom
焚风/毁灭
出场作品：MGRR

●“毁灭之风”的成员之一，绝命狂徒公司的生化改造人和实际领导者，使用的武器是斩人剪“嗜血”。曾参与对恩曼尼总理的暗杀。在与雷电的战斗中不敌身亡，死前他告诉了雷电“特库姆塞行动（Operation Tecumseh）”的名称，但未透露详情。

Sunny/Sunny Emmerich
桑尼/桑尼·艾默里克
出场作品：MGS4/MGRR

●奥尔加・格鲁科维奇之女，计算机神童。出生后即被爱国者掳走，用其性命要挟奥尔加合作。巨壳事件后被雷电救出，交于斯内克和奥塔肯抚养，常年在大型运输机上生活，害怕外面的世界，略有口吃。在飞机上饲养了三只分别叫索利德、利奎德和索利达斯的母鸡，兴趣是用煎荷包蛋的方式占卜运势，可惜味道欠佳。计算机天才，编程能力更在奥塔肯之上，共同开发了金属齿轮 MK.2 和 MK.3。改进了内奥米的计算机病毒 FOXLIVE，最终摧毁了爱国者的 AI。事件结束后第一次走出机舱外参加梅丽尔的婚礼，并被奥塔肯收为养女，随养父姓艾默里克。


◀桑尼



The Boss
引领者

出场作品：MGS3

●哲人组织一位创始成员的女儿，二战时的传奇英雄，眼镜蛇部队的创始人，人称美国特种部队之母。二战时期曾参与诺曼底登陆并协助盟军取得胜利，同时也是大首领的导师，与大首领共同创设包括CQC在内的各种战斗技能，两人共同出生入死10年以上。1944年6月，与眼镜蛇部队一同参与了诺曼底登陆，奉命搜寻并破坏敌军的V-2火箭装置，当时怀孕的引领者在战场上诞下了与悲哀者的孩子，亚当（即山猫）。1947年解散了眼镜蛇部队。1951年11月参加了原子弹测试。1960年由于美国政府想获得宇航人体测试数据被指派为宇航员。1961年奉CIA之命前往古巴，表面上是把在古巴的流亡者带回美国，但却被政府所出卖，结果流亡者全部为古巴军队所杀。1962年在执行一个CIA秘密任务时与悲哀者再次相遇，悲哀者为了引领者能完成任务让她杀死自己。5年前因为任务突离开的引领者成为了贞节行动中FOX小队的任务顾问，然而本该在北冰洋海底的潜水艇中的她突然出现，绑架了索科洛夫博士，带着两枚微型核弹头投靠了GRU的沃尔金上校，并亲手将大首领打落急流。为了阻挠大首领的再次潜入，引领者亲自出手破坏了他的武器，安排眼镜蛇部队分头对他进行伏击。她制服了潜入格罗尼兹格勒要塞的大首领，却借拷问之名将一颗假死药打进他的大腿，暗中帮助他逃走。在“峡谷虎”机库，她放走了身分暴露的伊娃。在与大首领决战前，引领者向他讲论了自己“变节”的真相：一切都是美国政府的安排，牺牲自己以维持哲人们的循环，最终死在大首领枪下的她完成了自己最后的任务。

▶引领者是真正意义上的爱国者。

The End
末日者

出场作品：MGS3

●年逾百岁的老人，眼镜蛇部队最年长的成员，是连引领者都很尊敬的人。他被尊称为现代狙击技术之父，是他教会引领者关于狙击的一切。到食蛇者行动的时候，他已经100多岁了。不战斗时，他总是躺在轮椅上休眠以节省自己的生命。但在战斗的时候，他又有着惊人的爆发力，让他快速奔跑。他拥有和森林以及动物沟通的能力，把一只鹦鹉当作自己的狙击观察员，并能像植物那样进行光合作用。他在山脚拦截大首领，利用多变的地形和出色的伪装本领与大首领展开了狙击战，最终不敌大首领，以死亡结束了一个世纪以上的流浪。



◀末日者

The Fear
恐惧者

出场作品：MGS3

●眼镜蛇部队成员，以超常人的速度和畸形的外表著称。他手脚细长，能像猿猴般在树枝间灵活移动，擅长使用涂有巴西毒蛛毒液的或者是绑有手雷的弩箭进行攻击，也很善于设置陷阱。他身上的蜘蛛迷彩可以利用弯曲他周围的光线来让自己隐身，但是蜘蛛迷彩的使用和他本人的体力值有很大关系。当体力值低时，蜘蛛迷彩就失去作用了。引领者变节时，将索科洛夫拖上直升机的正是他。他在格兰宁设计局外的树林中偷袭大首领，然而却不敌大首领，战败后自爆而死。



◀恐惧者

The Four Horsemen
四骑士

（在MG2初版中称为“Ultra Box/绝杀陷阱”）

出场作品：MG2

●桑给巴尔的佣兵部队成员，称为近战（CQ）暗杀组。原为直接由总统指挥的绝密战队，4名队员均由前SAS、GSG9和UDT成员组成。受灰狐派遣前来暗杀斯内克，在桑给巴尔要塞的塔楼电梯内与斯内克展开激战，但逐个败下阵来。

The Fury
狂怒者

出场作品：MGS3

●眼镜蛇部队成员，他曾是前苏联的宇航员，在返回地球的时候全身被烧伤，因此他再也不能感觉到任何痛楚。他穿黑色的苏联太空服（防火装备），能使用装备在背上的喷射推进器在空中短暂冲刺。他手中强力的火焰喷射器使用的是固体火箭燃料。在通向格罗兹尼格勒要塞的通道中，他用手中的火焰喷射器喷出的怒火拦住了大首领。最后他还是败给了大首领，消失在背后的推进器所引发的巨大爆炸中。



◀狂怒者

The Major
少校

出场作品：MGSV:TPP

●雇佣军“离群郊狼”的首领，姓名不详，此绰号来源于他服役期间的军衔。他收钱为人传播谣言，称自己有核武器原料买卖。引来憎毒之蛇调查后却发现此事与其对手零风险保安军有关联。

The Pain
苦痛者

出场作品：MGS3

●眼镜蛇部队成员，具有任意控制大数量黄蜂的能力，而这种能力的主要是靠黄蜂在他自己身上持续叮咬数月，直到黄蜂们承认他是黄蜂群的一员。据说在他的背包里面藏有女王蜂，他正是利用这女王蜂来指挥其它黄蜂的行动。另外，他还会用黄蜂当做盔甲保护自己，或者是变一个替身，或者是得到武器。在他体内，养着子弹蜂。当他取下面罩时，子弹蜂就出他的嘴巴内飞出来，以极快的速度飞向目标。引领者变节时，正是他的黄蜂干扰了大首领的视线，借机将索科洛夫博士绑架。他在山谷的裂隙中埋伏，放出黄蜂打断了大首领和山猫的决斗，迫使大首领跳下山谷。在与大首领的一对一的战斗中失败后，他选择了死亡。



◀苦痛者

The Sorrow
悲哀者
出场作品：MGS3

●眼镜蛇部队成员，引领者的恋人，山猫的父亲。他拥有超感知感觉，能与亡者对话，是天生的通灵者。战争结束后回到苏联。1962 年引领者前往苏联执行任务时，两人成为了敌人。为了让引领者完成任务，他自愿死在了引领者的枪口下，他的尸骨就在贞节崖下。也许是因为生前拥有的超常能力，他的精神并未消失，而是一直守护在引领者左右。当大首领在河流中溺水，处于假死状态时，恍惚中悲哀者指引他感受到了被他夺去的生命的悲哀。


▲悲哀者

The Viscount
子爵
出场作品：MGSV:TPP

●非洲合约部队（CFA）的高层成员，英国人。为伪装自己窃取油田的心思而故意煽动 CFA 内部的非洲人与英国人的矛盾，却反而被捕并接受了严刑拷打。被憎毒之蛇救出后，向其说出了被卖给 CFA 的步行机甲的情况，后加入钻石狗。

Thomas Koppelthorn
托马斯·考帕索恩
出场作品：MGA2

●圣徒逻辑公司的 CEO，用核武器威胁要求释放 12 名高级成员，还要求圣徒逻辑公司主席罗津斯基把露辛达文件交给他。

Twin Shot
双枪
出场作品*：MG1

●使用重型枪械的双人组合，负责把守“世外天堂”要塞 1 号大楼天台关押马德纳博士的囚室。斯内克用榴弹发射器击败了他们。

*：仅在 FC 移植版出场，取代了 MSX 原版“雌鹿 D”直升机的位置

TX-11 Bloody Brad
TX-11血腥尖刺
（在MG1初版中称为“Arnold/阿诺德”）

出场作品：MG1

●彼得洛维奇·马德纳博士开发的 TX-11 电脑生化人。为守卫“世外天堂”要塞 2 号大楼二层的强敌，掌握着 3 号大楼入口的开门钥匙。斯内克用他从珍妮弗处得到的火箭筒击败了二人。

Vamp
梵普
出场作品：MGS2/MGS4

●死亡细胞成员之一，罗马尼亚人，使刀高手。从死亡细胞初创时便已在队中，杰克逊死后曾一度担任部队的代理指挥官。梵普幼年时在教堂遭到恐怖炸弹袭击，家人全部丧生，他也被十字架刺穿身体，在瓦砾中埋了两天才最终获救，期间梵普依靠喝家人的血生存下来，并从那时起养成了喝人血的嗜好。除此之外比常人低的体温、敏捷的闪避子弹、能在水面上快速奔跑、屡次被爆头而不死都使得他更像是一个吸血鬼。为了夺取“玄武”和它所搭载的核武器，梵普追随弗琼来到巨壳，雷电在赶往营救艾玛的途中，在 2 号壳中央栋的过滤室和梵普交手，并将他击败。但随后在 L 脚通向 E 脚的浮桥上，梵普再次出现袭击了艾玛，把她刺成重伤，自己则被雷电击落海中。2014 年梵普加入山猫的麾下成为佣兵部队的副指挥官，在南美与雷电再次遭遇，大战一场后两败俱伤。不久之后梵普又出现在东欧，在达到侵入 SOP 系统的目的后放火烧毁了索利达斯的身体。为了夺取“霸王”的轨道炮梵普随内奥米来到影子摩西岛，与雷电在“霸王”的头顶上进行激烈对决后为雷电所击败，此时内奥米道出了梵普不死之身的秘密，原来是其体内的纳米机器一直在对受损的身体进行修复，在由奈奥米注射了纳米机器抑制剂之后，梵普终于获得了渴求已久的死亡。


▲梵普

Venus
维纳斯
出场作品：MGA2

●在圣徒逻辑公司事件中与斯内克一起行动的战士，是与 FBI 合作的杀手，也是圣徒逻辑公司创造出来的。

Vince
文斯
出场作品：MGA2

●圣徒逻辑公司的安全主管，始终戴着一黑色面具。

Viggo Hach
威戈·赫奇
出场作品：MGA1

●美国参议员，“比格犬”成员。乘坐航班 326 时遭遇劫机，期间遇到艾丽丝控制的两个傀儡并被杀害。

Vladimir Aleksandrovich Zadornov/Ramón Gálvez Mena
弗拉基米尔·阿列克桑德洛维奇·扎多尔诺夫/拉蒙·盖尔维兹·梅纳
出场作品：MGSPW

● KGB 特工，化名拉蒙·盖尔维兹·梅纳，在联合国和平大学教授的身分掩饰下行动。为了挑起中南美洲的社会主义革命一直秘密对桑地诺民族解放阵线（FSLN）进行支援，并希望借占领哥斯达黎加的机会替苏联赢得冷战的胜利。在看到大首领对士兵的训练后认为时机已经成熟，因此与帕兹一起向大首领求助，希望大首领率领无界之师驱赶哥斯达黎加境内的外国入侵者，并提供了加勒比海上的离岸建筑设施作为无界之师的母基地。

在帕兹被中情局站长霍特·寇德曼俘获后，扎多尔洛夫假意与寇德曼合作，意欲抢夺 CIA 开发的秘密武器和平行者。当向和平行者输入假信号的准备工作完成，扎多尔洛夫便射杀了霍特·寇德曼，并打算通过和平行者对古巴发起的核攻击来彻底瓦解美国对中美洲的控制。同时他也准备将大首领也一同杀死，但随即被赶来的阿曼达等人俘虏。其后多次逃狱均被捉回，在第七次出逃时企图通过射出左手的义肢击杀大首领，但失败并被射杀，而事实上他的逃狱只是为了给另一名间谍帕兹劫持金属齿轮零式的行动争取时间。


▲盖尔维兹

Vulcan Raven
火神渡鸦
出场作品：MGS1

●占领影子摩西的猎狐犬六人组之一，身材魁梧的大力士。使用M61A1式6管20毫米火神机炮作为武器，这也是他代号的由来。渡鸦是阿拉斯加土著印第安人和因纽特人的混血儿，据说拥有超自然的力量，自小便作为萨满巫师被抚养长大。他就读于阿拉斯加大学，并成为该校的名誉研究生。冷战期间他在苏联某特种部队中受训，1993年十月事件后被当时的俄罗斯总统叶利钦下令降职，渡鸦遂逃离俄罗斯当上了雇佣兵，此后他加入了“世外天堂”的佣兵团，“世外天堂”倒台后又在左轮山猫的大力推荐下加入猎狐犬部队。

影子摩西事件中，渡鸦驾驶M1坦克在坦克库以北的峡谷和斯内克初次交锋，被击退，后来又在通向存放“霸王”的地下基地的冰库里和斯内克展开一对一的决战，战死。他死前向斯内克揭破了“章鱼”假扮DARPA局长安德森的事实。


▲火神渡鸦

Wandering Mother Base Soldiers
游荡的母基地士兵
出场作品：MGSV:TPP

●十名在原爆点事件中不在现场的无界之师士兵，事后他们迷失在了战场上。其代号分别为Komodo Dragon、Jackal、Eagle Ray、Parrot、Elephant、Ostrich、Falcon、Rat、Raven、Viper。最后他们都被憎毒之蛇带回了新的基地。

Wakh Sind Platoon Commander
瓦克辛排长
出场作品：MGSV:TPP

●驻扎在瓦克辛兵营的指挥官，特征是脸上的墨镜。与另外两名指挥官会面时，他还带了私人保镖，但还是被憎毒之蛇击败。

Weasel/Ronard Lensenbrink
鼬鼠/罗纳德·兰森布林克
出场作品：MGGB

●在加鲁阿德事件中支援索利德·斯内克的小组成员之一。在该事件中他为史蒂夫·加德纳工作，在自保过程中他枪杀了布莱恩·麦克布莱德，放走了美玲与罗伊·坎贝尔。

Wialo Company Commander
维阿洛连长
出场作品：MGSV:TPP

●驻扎在维阿洛前哨基地的指挥官。指挥官会议的组织者，在与另外两名指挥官的预定见面时被憎毒之蛇击败。

Wilhelm Voigt/Doktor
威尔海姆·沃伊特/博士
出场作品：MGRR

●东德的移动武器专家，为雷电打造了全新的躯体。柏林墙倒塌后，他凭借自身的知识成立了研究所，而后成立了生化改造公司，让改造过的孤儿能够正常受教育和工作。

William L. Flemming/Gary Murray
威廉·L·弗莱明/加里·穆雷
出场作品：MGA1

●洛比托物理化学实验室的科学家，与汉斯·戴维斯一同开启了毕达哥拉斯计划。他先前为美军开发生物武器。因为“比格犬”组织绑架并对他的女儿进行洗脑，他便隐藏起来策划复仇行动。

Wiseman
怀斯曼
出场作品：MGA2

●美国国防部的员工主管。他声称知道斯内克与维纳斯的过去，以此为条件要求他们执行任务。他利用维纳斯背叛了斯内克，却后又被总统逮捕，不过他不久后便打算越狱。


▲沃尔金

Yevgeny Borisovitch Volgin/The Man on Fire
叶夫根尼·鲍里索维奇·沃尔金/火人
出场作品：MGS3/MGSV：TPP

●格鲁乌的上校，据说体内带有一千万伏电压，可以任意放电攻击敌人，他甚至可以通过电击在自己的手掌上发射子弹。作为防御手段，电流形成的电磁层也可以让他免受子弹的攻击，因此他在西方被称为霹雳(Thunderbolt)。他是军队的极端分子，从父亲手中继承了哲人遗产后，为了统治国家甚至整个世界，不满足于掌控中的格兰宁设计局，还希望得到索科洛夫研发的“峡谷虎”作为权力的筹码。

沃尔金是个典型的虐待狂和双性恋者，并以拷问折磨他人为乐。同时，他也很害怕水、树蛙和发光的蘑菇。他不顾山猫的阻止，在工场废墟上引爆了引领者带到苏联的核弹头，导致了一切危机的开端。食蛇者行动中沃金屡次败在大首领手下，怒不可遏的他丧心病狂的驾驶峡谷虎追击大首领，最终被落雷击中而败。昏迷不醒的沃金被带回莫斯科研究，对大首领强烈的恨意维持着他的生命。数十年后这份恨意被第三子心理螳螂发现并唤醒，沃金化身“火人”追击着大首领的替身“憎毒之蛇”，在发现后者并不是大首领后，恨意消散的他最终迎来了死亡。


▲沃尔金在《MGSV》中成为了“火人”。

Zero/Major Zero/Major Tom/Cipher/David Oh
零点/零点少校/汤姆少校/塞弗/大卫·欧

出场作品：MGS3/MPO/MGS4/MGSPW/MGSV

●本名大卫・欧，爱国者的创始人。在二战期间服役于英国特种空勤团（SAS），后为 CIA 特种部队“狐狸”小队的首任指挥官。

他曾经将索科洛夫营救至美国，但在古巴导弹危机后由于政府的妥协，索科洛夫不得不回到苏联，零点少校深感愧疚，所以他与引领者一起组建了狐狸小队以再度营救他，并让裸蛇在贞节行动中带话给索科洛夫说：“抱歉来得太晚了”。

在圣海洛尼莫事件后，零点少校获取了哲人遗产，并在狐狸小队成员的基础上，成立了爱国者。零点少校继承了引领者遗愿的一部分，试图构建一个以信息控制为核心的爱国者系统以统一人类的意志，并在相当程度上实现了这一理念。但随后他与大首领之间就如何理解引领者意志而产生的分歧让整个世界陷入了无休止的战火。在与大首领因理念不同以及“魔童计划”而分道扬镳后，零点少校变得多疑，开始通过代理发布命令，能够见到他真面目的只有帕兹这个他亲自培养的特工。

“和平行者”事件中，受命于零点少校的帕兹劫持了无国界士兵组织的金属齿轮・零意图向美国发射核弹以构陷大首领，并以此要挟让大首领回归爱国者，但大首领击败了“零式”，帕兹落入海中不知下落，而结尾揭示出零点少校一直在与卡兹秘密合作。

“原爆点”中，骷髅脸通过拷问帕兹得出零点少校的位置，向他寄送了携带寄生虫的胸针，并在电话中诱骗少校感染寄生虫。

瘫痪前的零点少校与山猫合作将昏迷的大首领送至英属塞浦路斯的医院中，并安排了整个替身的计划。

在希金特的协助下，零点少校构建了基于人工智能的爱国者网络。然而随着零点少校年事增高，爱国者开始按照自己的意志运行并建立了“战争经济”。在 2014 年的世外方舟之战结束后，大首领寻找到了已经成为植物人的零点少校，关掉呼吸机结束了他的生命。


▲零点少校

Ziang Tan
谈子昂

出场作品：MGSV:TPP

●钻石狗成员之一，游戏中经常被劫持，因此无法在母基地见到或与之互动，更无法开除他。本角色的原型为小岛组中的同名关卡设计师。

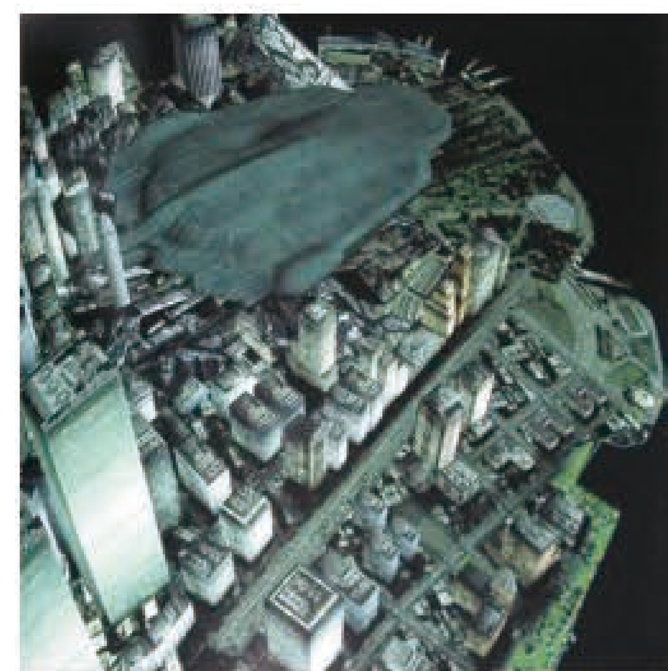


MG篇

Arsenal Gear
玄武

出场作品：MGS2

●“玄武”是由美国海军研发的巨型可潜式要塞舰，其设计概念来自于美国海军 20 世纪 90 年代提出的“武库舰”方案。“玄武”的设计目的是对互联网信息进行监视、屏蔽及篡改，从而达到爱国者进行文化控制的目的；同时，“玄武”也与军方的网络连接，可以控制包括核武器之内美国所有的武装力量。2007 年曼哈顿事件，“发现”号油轮沉没后，爱国者以清理污染物为借口建造了大型海水净化设施巨壳，并在巨壳下开始建造“玄武”；同时，具有计算机天赋的少女艾玛・艾默里克作为主任工程师，负责编写“玄武”搭载的人工智能 GW。2009 年巨壳事件中，“玄武”的人工智能 GW 因感染由艾玛编写的病毒而崩溃，玄武冲向纽约，直到撞上联邦国家纪念堂才停下，并把索利达斯与雷电甩到纪念堂屋顶，两人在此决斗，最终雷电击败索利达斯，索利达斯从纪念堂边缘坠亡。



Basilisk/ Peace Walker
蛇怪/和平行者

出场作品： MGSPW

●“蛇怪”，即“和平行者”，是美国中央情报局的扫荡部队“和平哨兵”装备的无人驾驶机体，是“和平行者”计划的最终产物，由休伊・艾默里克与奇爱联合主持研发。“蛇怪”是双足行走模式，切换至四足行走模式后即为“和平行者”。与“蛹”、“羽蝶”及“茧”不同，“和平行者”具有核武器投送能力，但其携带的核导弹仅用做核报复；此外，“和平行者”虽然也是无人驾驶机体，但安装有两套可协同工作的人工智能舱——“爬虫舱”和“走兽舱”，因此可以自主行动。“和平行者”拥有火焰喷射器、失能性射线、电磁脉冲力场、导弹等多种自卫武器，但其最可怕的武器是安装在头部球形舱室中的氢弹，其威力甚至超过世界上威力最大的核弹俄国沙皇炸弹，在必要时可进入敌方领土实施自杀性核打击。在和平行者事件中，“和平行者”通过向五角大楼及北美防空司令部发送假信号，使美军误以为苏联对美国本土实施了核打击，并准备进行核报复，尽管大首领设法将“和平行者”击倒，但仍旧无法阻止假信号的继续发送。最终，“和平行者”上走兽舱中植入的引领者人格苏醒，控制“和平行者”沉入水中，AI 舱因进水导致电子原件短路，假信号停止发射，核战被阻止。



Chrysalis
羽蝶

出场作品：MGSPW

●“羽蝶”是美国中央情报局的扫荡部队“和平哨兵”装备的无人驾驶机体，拥有垂直起降的能力，并安装有爬虫舱。由于没有驾驶员，“羽蝶”可以做出高过载机动动作，因此机动能力非常优秀；同时其运输能力优异，最大载重可达 500 吨。机身上除了机枪、导弹等作战飞机常用的武器外，在尾部左侧还安装了一门电磁炮，但并无核打击能力；“羽蝶”还会携带一些名为“绑架者”的小型无人机一同作战，用以捕获敌方重要人员。“羽蝶”在飞行时会播放歌曲，用来迷惑敌方并引发敌军人员的恐慌。





Cocoon
茧

出场作品：MGSPW

●“茧”是美国中央情报局的扫荡部队“和平哨兵”装备的无人驾驶机体，安装有爬虫舱。“茧”是一种巨大的陆地战舰，拥有厚重的装甲和数量众多的机枪、炮塔、导弹发射器，此外还有一只巨大的机械臂，用来对付企图登上“茧”的敌方士兵。因为体型巨大，“茧”的机动性较差，这是这种陆地战舰的最大弱点。



Gekko
月光

出场作品：MGS4、MGRR

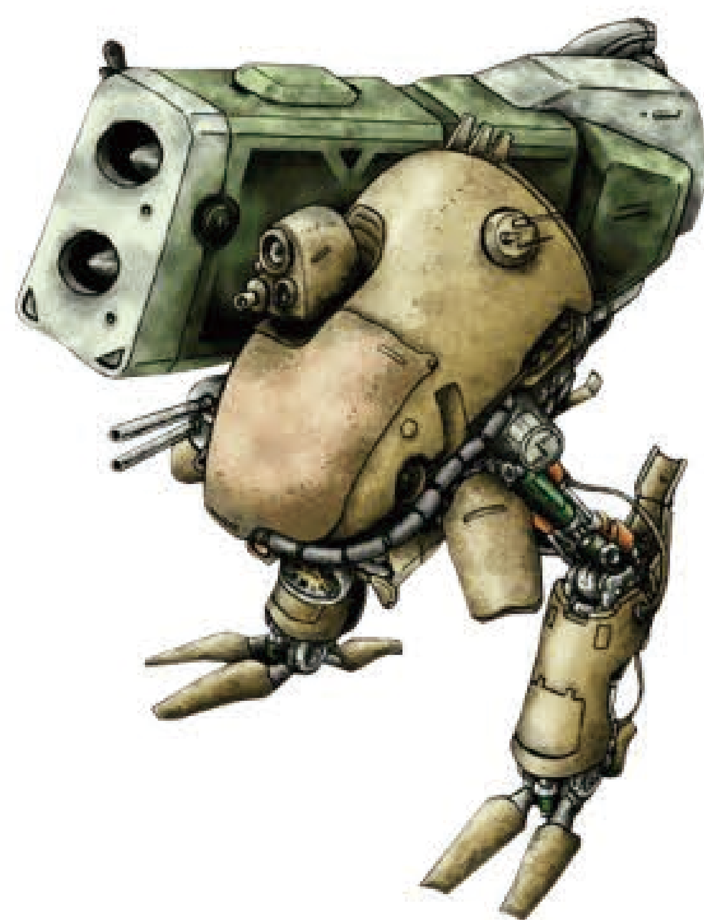
●“月光”是一种小型无人驾驶机体，由“霸王”的制造商阿姆斯军工负责研发，用于与机械化步兵协同作战，美国陆军的军用绰号为“欧文”。因为体型小，因此“月光”没有核武器投送能力，机身上自带有固定机枪、手雷以及操作臂作为武器；机身上安装有武器挂架及接口，可安装各种武器模块，包括“陶”式反坦克导弹、M2 重机枪、烟雾弹发射器、电子战模块以及自爆装置。此外，“月光”经常会携带一种小型三足机器人“圣甲虫”一同行动，因此这种小机器人也被称作“仔月光”。与之前的产品“霸王”不同，“月光”使用了全新的生物式双足作为行走部分，这种生物式双足由人造肌肉制成，使“月光”可以进行奔跑、跳跃等，极大地加强了机动能力。“月光”在行动时会模仿动物的叫声，以达到迷惑并引发敌人恐慌的作用．其自主攻击能力很强，会自行侦搜目标并选择武器进行攻击。同样因为体型的原因，“月光”无法安装厚重的装甲，可被各种反器材步枪及反坦克武器击毁；同时其生物式双足也是弱点，被攻击后极易摔倒。



TX-55 Metal Gear
TX-55 金属齿轮

出场作品：MG1

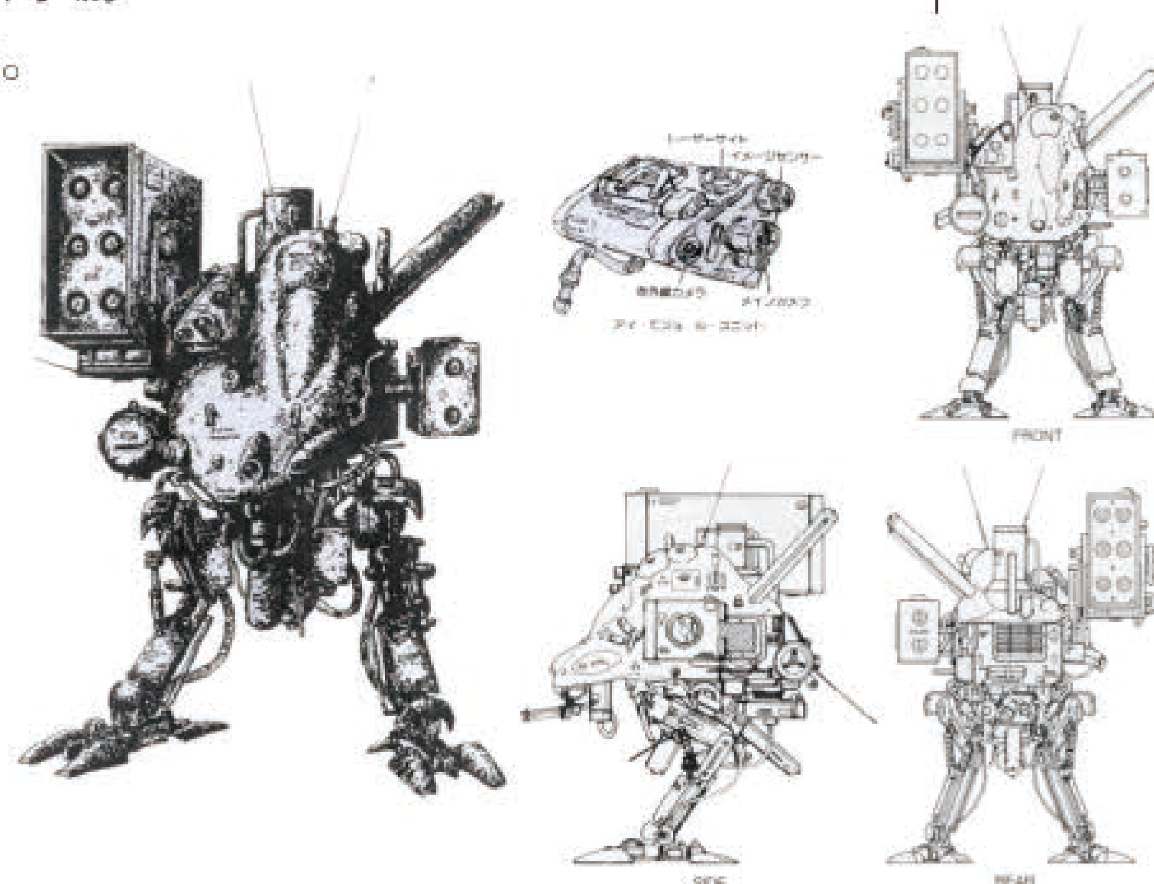
●在建立起世外天堂之后，大首领急需一种威慑力量来与零点少校及爱国者抗衡，这就是代号“金属齿轮”的核搭载双足步行式战车 TX-55。TX-55 由俄国科学家德拉戈·彼得洛维奇·马德纳博士领衔研发，拥有能在几乎任意地点发动核打击的能力。TX-55 拥有两具核弹发射器，此外还装备了两门 15 毫米机枪和一门激光炮作为自卫武器。在游戏中，TX-55 并未投入使用，斯内克在解救马德纳博士和他的女儿后，获知 TX-55 的双脚为弱点，随即使用塑胶炸药将其摧毁。在 GB 版游戏《潜龙谍影：幽灵通天塔》中，由于游戏发生的地点就是世外天堂原址，因此可以看到 TX-55 的残骸。



Metal Gear D
金属齿轮D型

出场作品：MG2

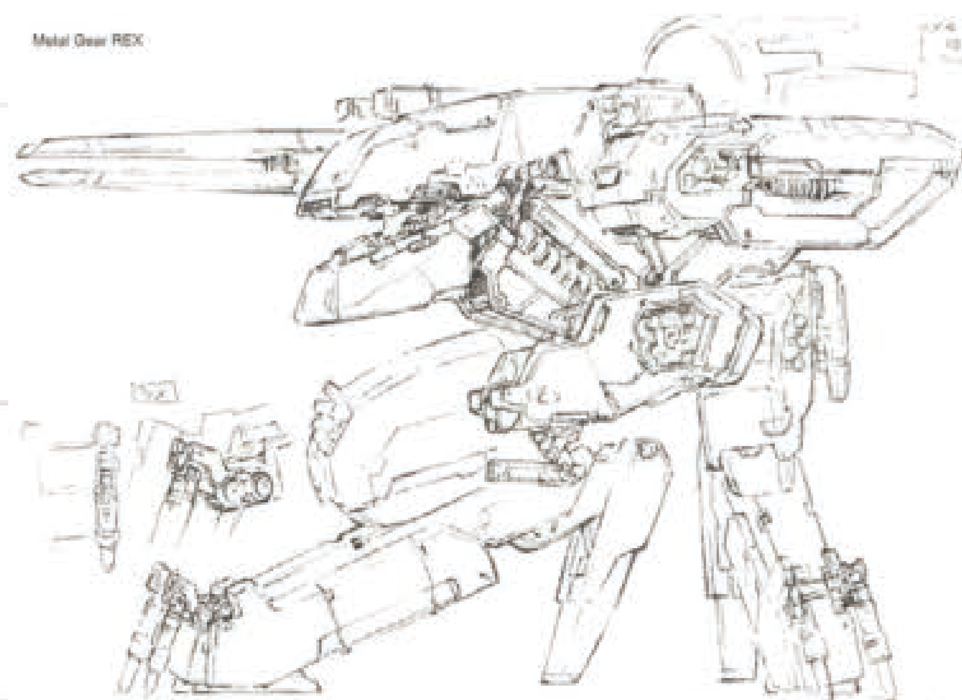
●“金属齿轮 D”是德拉戈·彼得洛维奇·马德纳博士为桑给巴尔国开发的核搭载双足步行式战车，装备有一具六联装导弹发射器，可以发射短距及中距核导弹，另外还装备有一门 60 毫米转膛炮、一挺 5.56 毫米机枪及两具烟雾弹发射器作为自卫武器。金属齿轮 D 曾计划进行量产化，并批量装备至桑给巴尔国陆军的战术特遣部队，另有一种小型化型号金属齿轮 G 曾在游戏中被提及。在游戏中，当固体蛇抵达桑给巴尔国拘留营时，遭遇了灰狐驾驶的金属齿轮 D，固体蛇使用预制破片雷攻击金属齿轮 D 的双腿，将其击倒并摧毁。



Metal Gear Rex
霸王

出场作品：MGS1、MGS4

●“霸王”机体由美国军火商阿姆斯军工开发，并由美国国防部高级研究计划局提供资金支持。“霸王”是一种新型的核搭载双足步行战车，使用一门轨道炮取代导弹发射核弹头，以获得极低的可探测性，可以躲过卫星的监视对目标地实施打击。除轨道炮外，“霸王”还装备有两门 30 毫米转膛炮、一具反坦克导弹发射器和一门激光炮作为自卫武器。为隐藏霸王的开发工作，美国国防部特地在阿拉斯加州影子摩西岛上修建了核武器拆除设施，并指派精英特种部队猎狐犬负责防卫工作，但随后猎狐犬叛变，占领了设施并控制了“霸王”。负责“霸王”开发工作的主任工程师是反核人士哈尔·艾默里克，因被告知霸王是作为弹道导弹拦截手段而愿意参加研发，当得知“霸王”的真实目的后，自愿帮助斯内克摧毁“霸王”。在他和灰狐的协助下，斯内克击败由利奎德驾驶的“霸王”，最终“霸王”机体被留在影子摩西岛上，而其实验资料被左轮带走，并流入黑市，最终促生了“海魔鬼”机体的出现。2014 年，左轮山猫为击毁卫星上的爱国者人工智能 JD，偷走了霸王装备的电磁炮；斯内克为阻止山猫驾驶简单修复后的“霸王”进行追击，并与山猫驾驶的“海魔鬼”进行决斗。战斗获胜后，“霸王”也损坏倒下，并最终被遗弃在影子摩西。



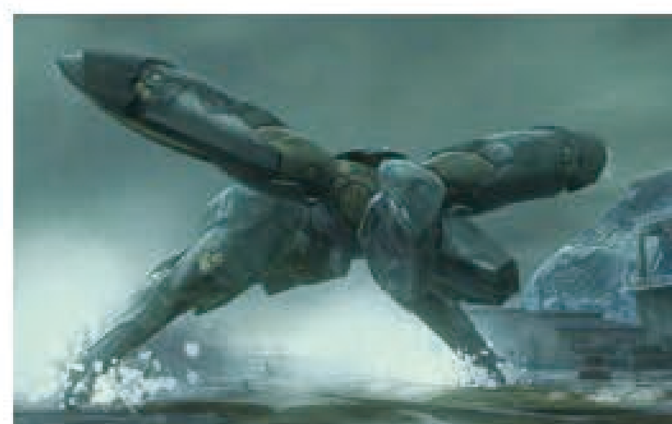


▲在《MGS4》中出现的霸王。

Metal Gear Ray
海魔鬼

出场作品：MGS2、MGS4、MGRR

●“海魔鬼”得名于其魔鬼鱼（Manta Ray）一样的造型，以及二战时期盟军为日军使用的三菱 A6M2 零式战斗机起的代号。这种武器由美国海军陆战队研发，开发中使用了来自山猫从影子摩西岛带出并泄露至黑市上的“霸王”机体数据资料。虽然使用了“霸王”的相关技术，但“海魔鬼”并不具有核弹发射能力，而是一种用来歼击各种金属齿轮机体的武器。由于需要进行两栖作战，“海魔鬼”采用了与“霸王”截然不同的仿生学设计，以便在水中行动时能够保持更高的速度及机动性，而在陆上作战时其灵活性也比“霸王”更胜一筹。武器配置方面，“海魔鬼”在躯干两侧的翼状推进臂上各装有一挺机枪，躯干上则安装多具导弹发射器，可发射反坦克导弹、反舰导弹及集束导弹，另在机首驾驶舱下方的颌部舱室中装有一部水射流切割器，可用高速水流切开各种金属齿轮的装甲。2007 年曼哈顿事件，“海魔鬼”在运输途中被山猫盗走，之后爱国者根据“海魔鬼”原型机的设计开发制造出 25 台无人驾驶的量产型，作为玄武的舰载机使用。2009 年巨壳事件中，雷电摧毁了 25 台量产型中的 22 台，剩余的 3 台因感染艾玛上传至 GW 的蠕虫病毒导致失控，最终被索利达斯击毁。2014 年，山猫驾驶改进过的有人驾驶型“海魔鬼”，于影子摩西岛与由斯内克驾驶的“霸王”进行决斗，被击败后与“霸王”双双被遗弃。2018 年，绝命狂徒公司再次改进了无人驾驶型，并投入绑架恩曼尼总理的行动。

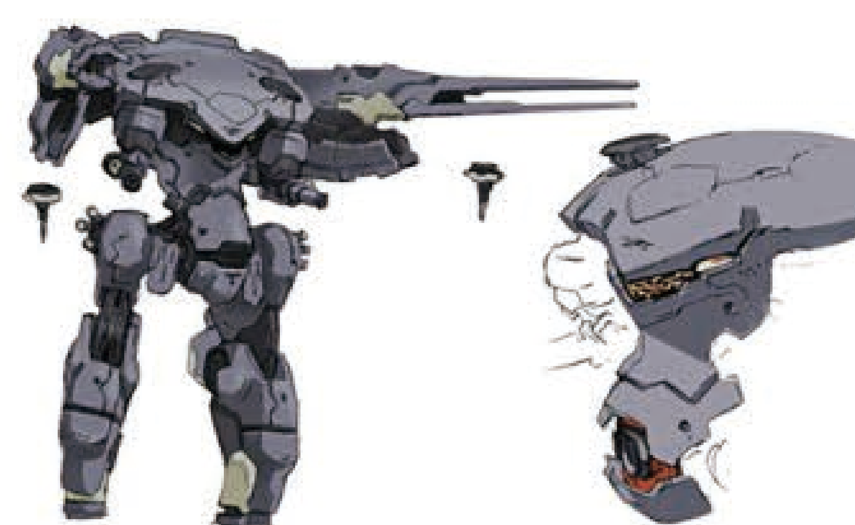




Metal Gear Gander
憨鹅

出场作品：MGGB

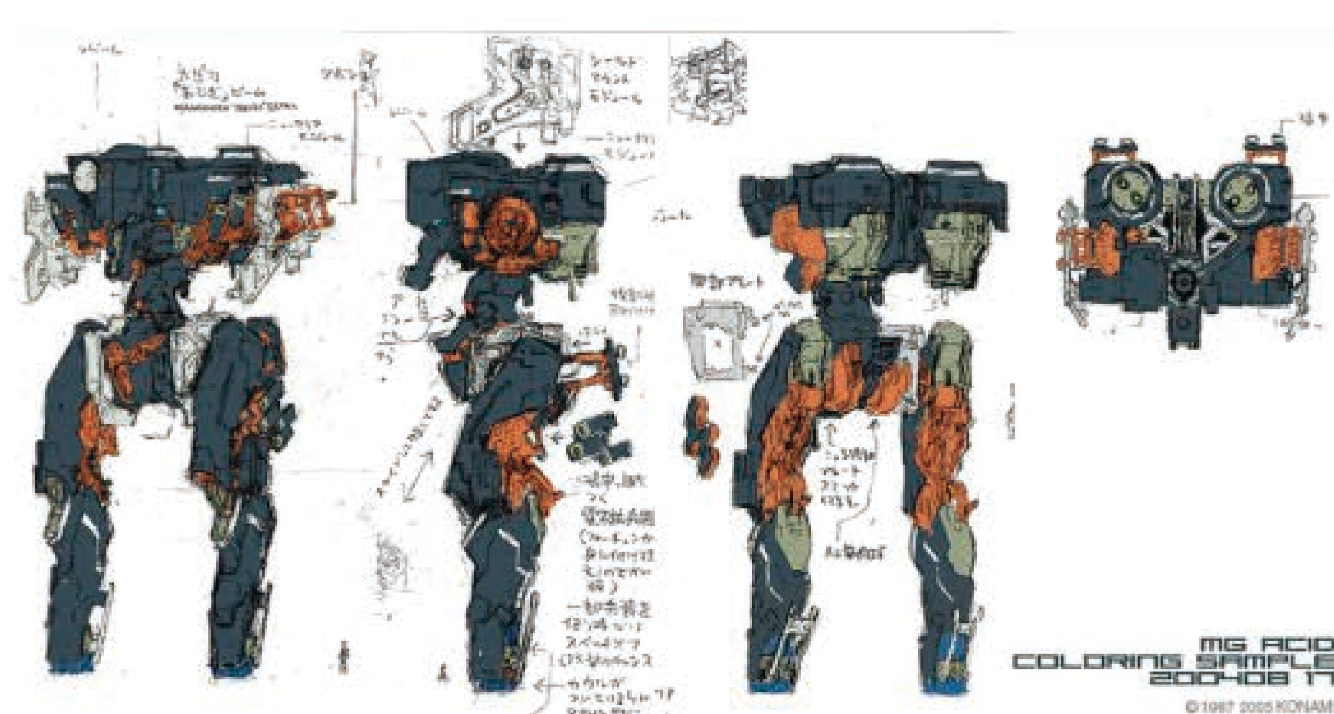
●“憨鹅”机体是“通天塔计划”的产物，该计划是美国政府在取得世外天堂的金属齿轮资料后开启的研发项目。“憨鹅”装备有两门轨道炮，用来发射核弹头，另外还装备有 2 门火神炮、6 具导弹发射器、火焰喷射器，以及两台内置的无人攻击机作为自卫武器。“憨鹅”在运往南非进行测试时被金德拉解放阵线盗走，连同运送它的 C-5 运输机一同带往建造在世外天堂遗迹之上的武装要塞加劳德。最终，潜入要塞的斯内克将其击毁。“憨鹅”实际上是新川洋司最初的“霸王”设定稿之一。



Metal Gear Kodoque
孤独客

出场作品：MGA、MGA2

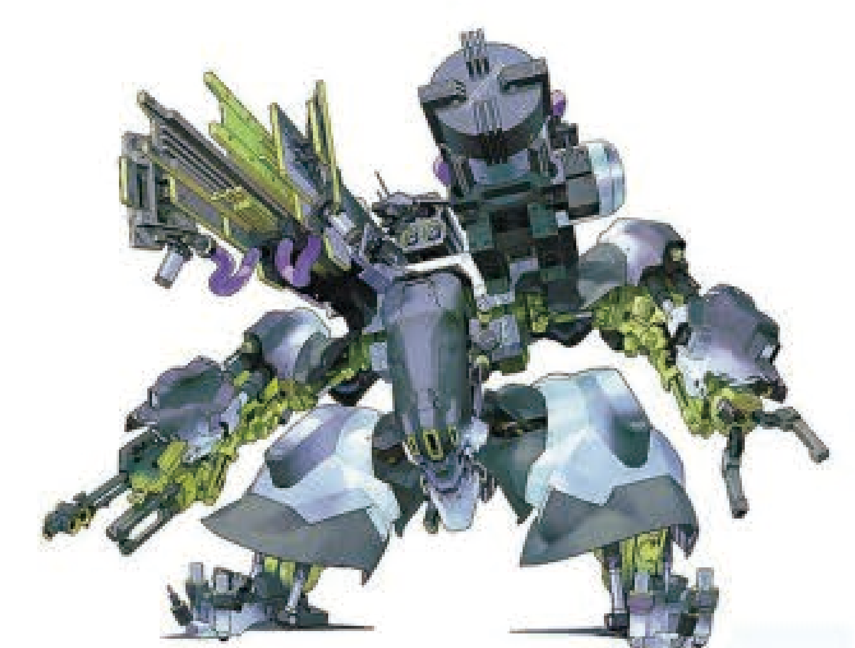
●“孤独客”是一种大型“金属齿轮”机体，代号“毕达哥拉斯”。双臂上安装有巨大的盾状外壳，平时两侧的外壳合并至一起作为“孤独客”的保护措施。“孤独客”启动后两侧的外壳展开，壳上内藏 4 具导弹发射器，可同时发射 8 枚导弹，双腿间安装有光束炮，可发射等离子光束进行攻击。机体内并没有驾驶舱，取而代之的是一个控制室，并有机器人在其中巡逻。在洛比托岛事件中，威廉・弗莱明博士使用“孤独客”对斯内克和泰莉科・弗莱德曼发动攻击，最终被二人联手击败。



Metal Gear Chaioth Ha Qadesh
生灵

出场作品：MGA2

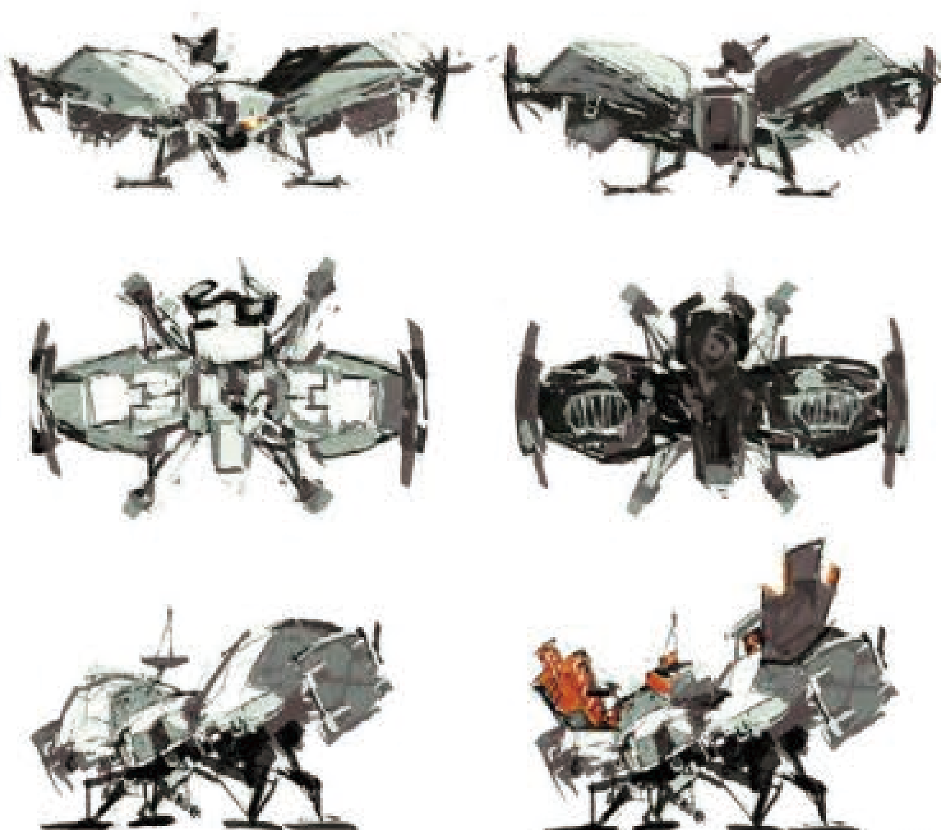
●“生灵”是由圣徒逻辑（Saintlogic）军火公司开发的“金属齿轮”机体，研发目的是依靠其安装的操作系统 EGO 系统来控制改造士兵及战斗机器人；然而为了替妻子露辛达及其他死于普劳利亚大屠杀的人们复仇，托马斯・科佩尔斯隆博士将“生灵”盗走，借以进行要挟，并威胁使用核武器。与其他大部分“金属齿轮”机体一样，“生灵”也具备核武器投送能力，但与其他“金属齿轮”机体不同的是，“生灵”发射的是中子弹。此外，其双臂上均有火神炮作为自卫武器。在与“生灵”的战斗中，圣徒逻辑公司的实验对象少女露西通过获取控制权将“生灵”的驾驶舱弹射出机体，并使用导弹将驾驶舱击毁。而“生灵”则在最后被美军摧毁。



Metal Gear Raxa/ICBMG
罗刹/ICBMG

出场作品：MPO

●“罗刹”是一种特殊的“金属齿轮”机体，依据尼古拉・索洛科夫参照亚历山大・格莱宁的概念设计而成。“罗刹”有四条支撑腿，用于着陆停放，其主要动力是安装在机身两侧导弹发射荚舱下方的火箭发动机，可使机体在空中悬停，及平稳着陆。“罗刹”是“洲际弹道金属齿轮（ICBMG）”的测试型号，不具备核武器投送能力，且发射核武器的方式十分特殊：由于 ICBMG 本身没有发射洲际弹道导弹的能力，因此需要移动至目标地附近地区进行发射，移动方式为将 ICBMG 安装在运载火箭顶部，发射至目标地点附近；ICBMG 自行降落后展开导弹荚舱发射导弹，一次可同时攻击多个目标。在圣海洛尼莫事件中，裸蛇设法将“罗刹”击毁，但随即发现具备核打击能力的 ICBMG 已被转移并即将发射；裸蛇与向他投诚的苏军士兵一起使用武器射击用来发射 ICBMG 的土星 -5 运载火箭，最终虽然火箭升空，但由于遭到破坏，火箭和 ICBMG 偏离了预定轨道，在大气层中烧毁。



Metal Gear MkII & MkIII

Mk.2及Mk.3

出场作品：MGS4

●“金属齿轮 Mk.2”机体最初出现在小岛秀夫的游戏《掠夺者》中，作为主角的助手机器人出现。在 MGS4 中，Mk.2 也作为斯内克的助手登场，负责侦察、运送物品等工作，通常由奥塔肯进行远程遥控，必要时也可以由斯内克控制。 Mk.2 在东欧的追踪任务中被发现并摧毁，在后续的任务中，Mk.3 作为替代品继续跟随老蛇行动，除了颜色不同外，Mk.3 与 Mk.2 完全一致。



▶ Metal Gear Mk.2

Metal Gear Pupa

蛹

出场作品：MGSPW

●“蛹”是美国中央情报局的扫荡部队和平前卫装备的无人驾驶机体，由“峡谷虎”发展而来，取消驾驶室，并安装了用于控制机体的人工智能模块爬虫舱；机身构造基本与“峡谷虎”相同，仅将前半部分的行走部分由螺杆推进器改为履带，设计方面比较注重行驶速度与机动性。该机没有核武器投送能力，安装有 6 挺机枪和电击装置作为攻击手段。



Metal Gear Zeke

零式

出场作品：MGSPW

●“零式”得名于二战时盟军为三菱 A6M 零式战斗机起的代号，是由休伊・艾默里克与奇爱设计、无界之师（MSF）制造的无人驾驶机体，并且是真正意义上的双足步行式核打击战车，其核武器来自“和平行者”。游戏中需要通过击败“蛹”、“羽蝶”、“茧”及“和平行者”来为“零式”提供身体各部分及 AI 舱所需的部件，最终造型比较类似霸王。在游戏最后，帕兹将 Zeke 改装成可驾驶型，并因此劫持“零式”以要挟大首领加入零点上校的组织“塞弗”；大首领最终不得不将“零式”破坏，帕兹则因此坠海失踪。之后，休伊自作主张邀请联合国武器核查团检查 MSF 的主基地，为应付检查，MSF 将“零式”与核弹藏于海底。

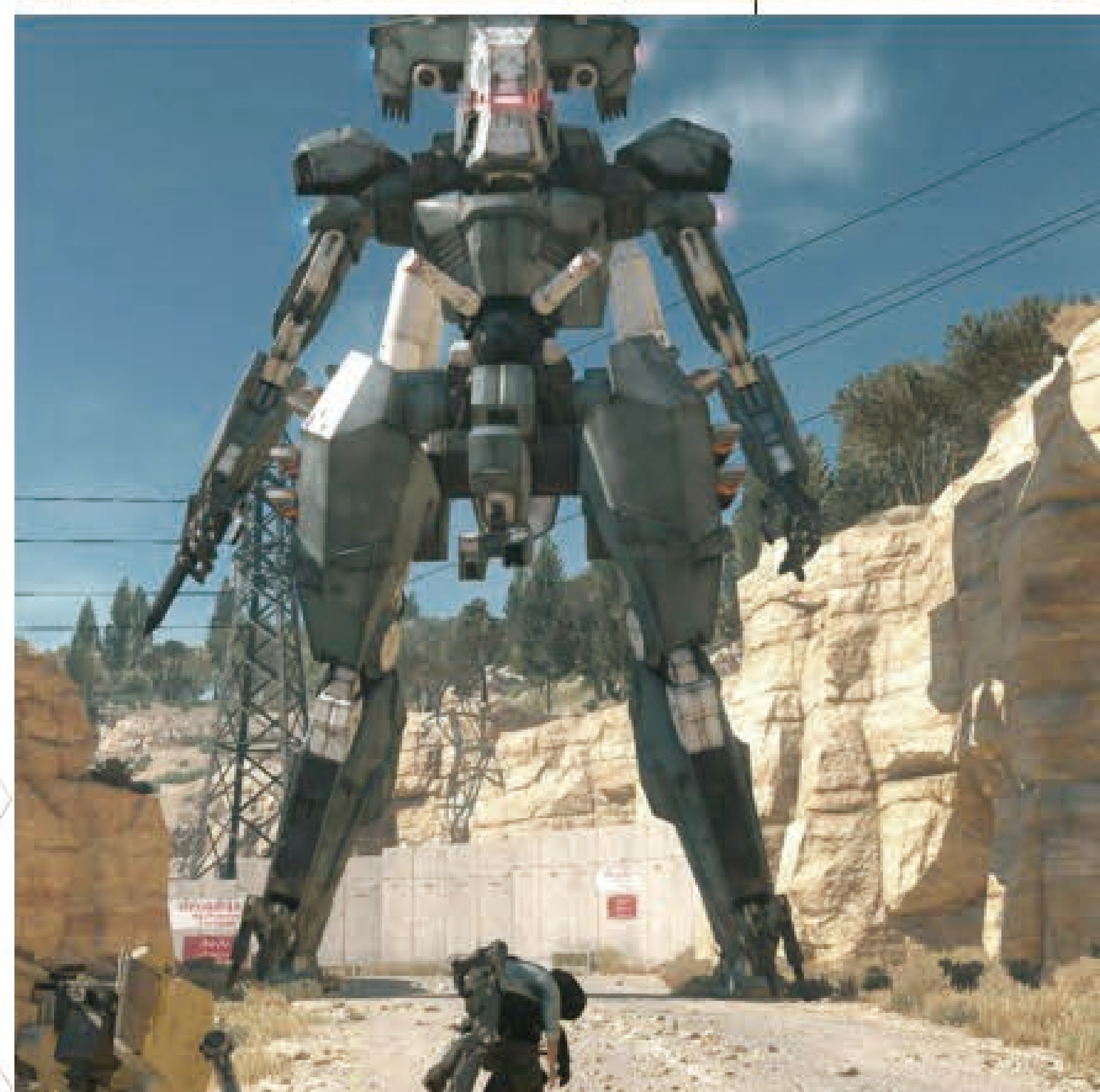


Metal Gear Excelsus

惊天

出场作品：MGRR

●“惊天”是由阿姆斯军工制造的巨型多足步行机体，为目前出现的体型最大的“金属齿轮”。虽然巨大，但“惊天”并没有核武器投送能力，其主要武器为两门等离子加农炮和前腿上的两支巨型折叠式砍刀，此外还有多具导弹发射器用以自卫。在 2018 年的世界警察公司事件中，雷电在阿富汗沙巴扎巴德空军基地遭遇由美国科罗拉多州议员斯蒂芬・阿姆斯特朗驾驶的惊天，为阻止阿姆斯特朗议员的野心，雷电与“惊天”展开战斗，并将“惊天”摧毁；而后阿姆斯特朗与雷电进行决斗，雷电最终战胜阿姆斯特朗，并将其击杀。

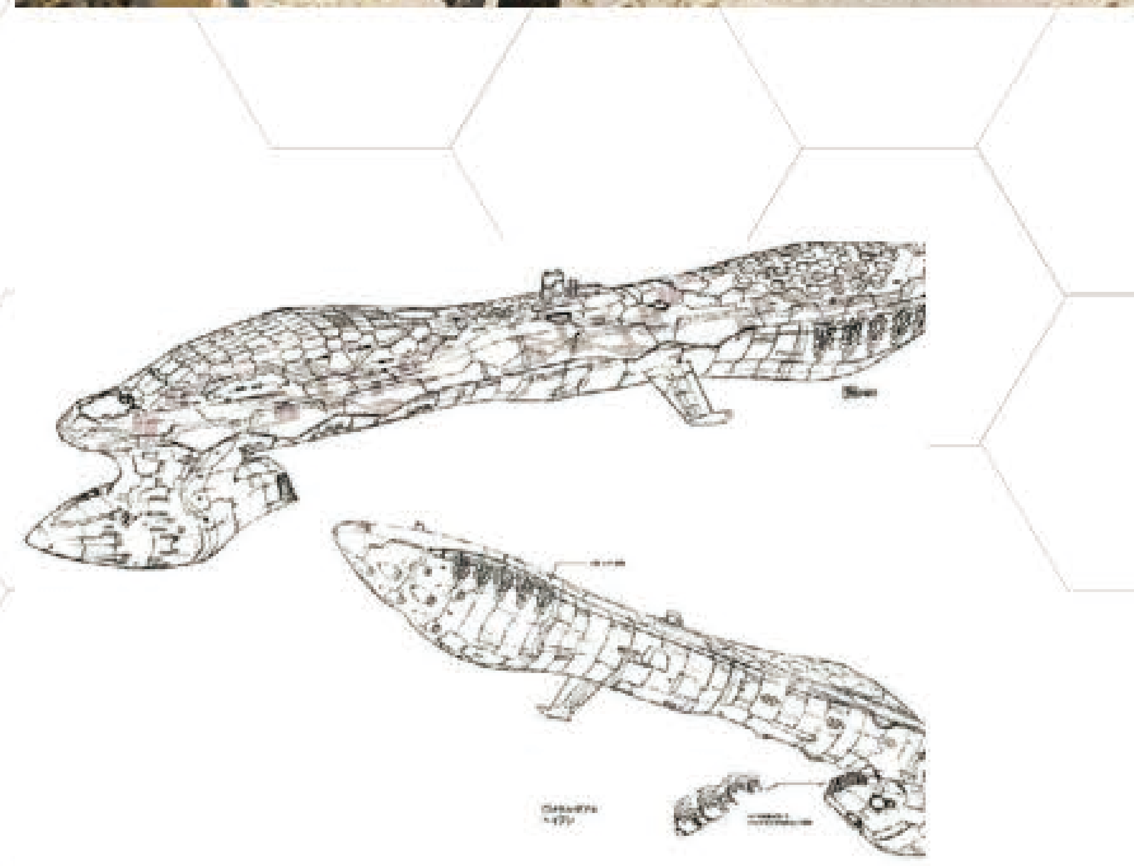


Metal Gear Sahelanthropus

乍得人猿

出场作品：MGSV

●“乍得人猿”是由休伊・艾默里克设计的金属齿轮型武器，也是一种双足步行战车，其最大特点是除能用“霸王”及“零式”的姿势行走外，还可以站起直立行走。作为弥补“缺失环节”的重要标志，“乍得人猿”对于“金属齿轮”系列机体的意义非常重大。“乍得人猿”最初由苏军方面负责制造，并处于隶属于“塞弗”的特种部队 XOF 控制之下，XOF 指挥官骷髅脸试图利用“乍得人猿”达成他的野心。第三子从位于阿富汗的机库中启动了“乍得人猿”，憎毒之蛇被迫设法将“乍得人猿”击倒，并将其运回钻石狗主基地。“乍得人猿”安装有一门轨道炮作为主要武器，但最初设计时并未考虑加入核打击能力，后经钻石狗改进可发射核导弹；由于机体本身使用了贫铀装甲，因此在植入嗜铀古生菌后，“乍得人猿”可以提取装甲中的铀 -235，此时如果自爆，“乍得人猿”就可变成一枚脏弹。除此之外，“乍得人猿”还装有导弹发射器、无人侦察机、古菌剑作为自卫手段，并可释放大量嗜金属古生菌侵蚀敌方作战载具及武器，从而起到战场压制的作用。在游戏最后，第三子和伊莱合作从钻石狗主基地抢走乍得人猿，并建立了蝇之国。



Outer Haven

世外方舟

出场作品：MGS4

●“世外方舟”原本是“玄武”的后继型号——双蛇杖级可潜式战列舰，山猫将其从爱国者处偷走并转为己用。“霸王”的轨道炮即被安装在该船上，船上还有一座模拟美国洛什摩尔山，即四总统山的山峰，上面刻有索利达斯、斯内克、利奎德和大首领的头像。“世外方舟”本身只有导弹作为自卫武器，此外还搭载了无人驾驶型“海魔鬼”作为舰载机，并有数量众多的“月光”与“仔月光”，配合蛙女部队以及美女野兽部队成员尖叫螳螂保护舰船。在爱国者之枪事件中，老蛇登上“世外方舟”，执行种植能破坏爱国者 AI 的活狐病毒的任务。最终，活狐病毒生效，“爱国者之子”系统瘫痪。

Shagohod
峡谷虎
出场作品：MGS3



●“峡谷虎”是由苏联火箭专家尼古拉·斯蒂潘诺维奇·索洛科夫设计的核打击战车，是索洛科夫与其科研对手亚历山大·列昂诺维奇·格兰宁提出的“金属齿轮”概念竞争的产物。不同于金属齿轮使用双足移动的方式，“峡谷虎”的行走部分比较常规，前半部分使用螺杆推进器，后半部分则是火箭引擎与气垫推进的组合。“峡谷虎”的主要武器是一具装在后半部分右侧的导弹发射器，内装一枚 SS-20“军刀”中程弹道导弹，为实现洲际打击的目的，“峡谷虎”需要用火箭引擎将自身加速至时速 480 公里，此时再发射 SS-20 导弹，以延长导弹射程。除核导弹外，“峡谷虎”还装备有一系列自卫武器，包括三挺德什卡机枪，两挺用来打击地面目标，一挺用来防空；此外还携带 6 枚 9K112“眼镜蛇”反坦克导弹及一支有 100 根枪管的排枪。1964 年食蛇者行动中，CIA 特勤人员裸蛇潜入位于苏联格罗兹尼格勒的基地，试图炸毁“峡谷虎”，但行动失败，裸蛇与伊娃逃离基地，沃尔金上校驾驶“峡谷虎”进行追击。裸蛇和伊娃在逃脱过程中通过炸桥来阻止“峡谷虎”的行动；沃尔金上校被迫抛弃“峡谷虎”的后半部分才得以脱困，并驾驶前半部分与裸蛇进行决斗，最终裸蛇击毁，沃尔金上校被闪电击中身负重伤。

专有名词篇

Abkhazian Coup
阿布哈兹政变
出场作品：MGRR



●阿布哈兹政变是由私人军企绝命狂徒执行有限公司一手策划的，其背后的授意人为极端主义恐怖分子安德瑞·杜扎耶夫。2018 年，杜扎耶夫认为阿布哈兹现政权成为俄罗斯傀儡，决定“解放”这个国家，遂发动政变推翻了政府。阿布哈兹残余政权因实力不及杜扎耶夫，因此委托野马安全咨询公司帮助完成平息政变的工作；但当时野马公司因保护非洲某国恩曼尼总理的任务失败，导致主要战斗人员雷电身负重伤，因此无法完成委托。三个月后雷电重返阿布哈兹，先后击败 LQ-84i 刃狼及朔风，杜扎耶夫不甘失败，引爆了炼油厂的炸弹，自己也葬身其中。在下载任务中可以选择扮演刃狼体验雷电重返阿布哈兹之前的一段故事，刃狼拥有独立意志后试图脱离绝命狂徒控制，却最终被朔风镇压。

Ambush in Africa
非洲某国行刺事件
出场作品：MGRR

●2015 年，野马安全咨询公司为恩曼尼总理雇佣协助重建其所领导的刚刚结束内战的某非洲国家。2018 年，为杜扎耶夫所雇的绝命狂徒执行有限公司针对恩曼尼总理进行了刺杀，总理的贴身保镖双子星被焚风击败。在摧毁一部量产型“海魔鬼”机体后，雷电在与萨缪尔·罗德里格斯的对战不敌，身受重伤。总理死于焚风的斩人剪之下，绝命狂徒全身而退。

Area51
51区
出场作品：MGRR

●51 区，美国内华达州内的军事禁区，雷电在救出桑尼后被爱国者抓住，在 51 区接受了强化骨骼手术等人体改造实验。

ArmsTech Corp./ArmsTech Security
阿姆斯军工/阿姆斯保安
出场作品：MGRR

●美国境内的大型防御系统分包商之一，总部位于华盛顿州的西雅图。

阿姆斯军工在冷战期间快速成长为世界第二大武器制造商，后因项目受挫等因素转型为安保系统开发商。其先后开发过战略防御计划（SDI，即“星球大战”计划）所需的轨道炮（后中止）、金属齿轮“霸王”机体、爱国者之子系统（SOP）、“月光”及“仔月光”机体、金属齿轮“惊天”机体等。

Army's Heaven
军人天堂
出场作品：MPO

●基恩因对哲人组织不满而想创建的理想组织。组织由优秀的士兵组成，在暗中掌控世界。被裸蛇击败后，他才意识到自己的理想并没有带给士兵们自由意志。

Assassination of Dr. Clark
刺杀克拉克博士
提及作品：MGS1

●为彻底铲除零点少校在爱国者组织中的反大首领势力，伊娃和山猫策划了针对克拉克博士（即空降护理）的暗杀行动。

由于此前在桑给巴尔事件中重伤垂危的灰狐正被克拉克博士用作基因治疗实验和改造对象，内奥米遂设法制造实验室事故协助兄长灰狐逃脱控制，灰狐随后杀害了克拉克博士。



Beauty and the Beast Unit
美女与野兽小队
出场作品：MGS4

●穿戴特殊装备而拥有异常能力的战士。其成员均为女性，每一位都在战争中饱受心灵创伤。她们的代号类似猎狐犬部队的代号，因而也被称为猎蛇犬小队。在 2014 年的爱国者之枪系列事件中，索利德·斯内克将她们逐一击败，让她们的灵魂得到了解放。

Big Shell Incident
巨壳事件

出场作品：MGS2



●2007 年的发现号油船沉没事件两年后，雷电奉命潜入在沉船原址建造的原油净化装置“巨壳”，解救为叛变的死亡细胞小队劫持的美国总统约翰逊。随着任务发展，雷电意识到自己已经深陷爱国者所设计的民智甄选计划并成为了试验品。巨壳事件完全是对影子摩西岛事件的一次刻意重现，以打造第二个斯内克，而建造巨壳的真正目的则是为了研制在数字时代用以控制信息的新型金属齿轮机体“玄武”。为了防止索利达斯劫持玄武控制核武器并发动对抗爱国者的战争，雷电得到斯内克、奥特肯等人的援助，与索利达斯及其部下展开激战，最终玄武在奥特肯之妹艾玛研制的病毒影响下失控冲入纽约，巨壳事件也演化为曼哈顿事件。在雷电在联邦纪念堂击杀索利达斯后，事件画上了句号，但爱国者已经完成了实验数据的收集。

Camp Omega
欧米茄营地

出场作品：MGSV:GZ

●古巴南端的美军基地。帕兹从金属齿轮“零式”坠海后被渔民救起，便是关押在该基地中。基地东部设有俘虏收容所，西部与中部有难民营，北部设有指挥部及直升机停机坪。

Cobra Unit
眼镜蛇小队

出场作品：MGS3



●引领者创建并领导的传奇小队，由引领者本人（愉悦者）、末日者、恐惧者、狂怒者、苦痛者、悲哀者组成。为了不留下遗体，每一位成员都随身携带微型炸弹。在食蛇者行动中，引领者命令各成员阻击裸蛇，但均一一败于裸蛇之手。最终引领者本人在与裸蛇正面对决也以失败告终。食蛇者行动结束后，末日者与苦痛者的遗骸被运回美国研究。密语者从中发现了使他们拥有超能力的寄生虫。

引领者与悲哀者的儿子亚当即为左轮山猫。1962 年，两人被哲人组织的美俄分部威胁，迫不得已之下引领者杀了悲哀者以保全山猫的性命。

Cold War
冷战

出场作品：MGS3

●冷战是指爆发在美国与苏联两个超级大国之间在意识形态、建国理念、战略、经济等多个维度上的对抗，双方各自在世界范围内拥有大量盟友，冷战也由此升级为资本主义与共产主义两大阵营之间，尤其是以美国为首的北约与苏联为首的华约的对抗。冷战从二战结束开始，到 1991 年苏联解体为止，持续了 40 多年，使当时无数国家的命运和人民的生活都发生重大改变，至今仍留下不可磨灭的影响。

Cuban Missile Crisis
古巴导弹危机

出场作品：MGS3

●古巴导弹危机发生于 1962 年 10 月 14 日至 11 月 20 日之间，是冷战结束后人类距离全面爆发核战最近的一次事件。10 月 14 日，美国发现苏联向其盟国古巴部署中程弹道导弹，两天后美国总统肯尼迪要求苏联解除部署于古巴的导弹，苏联领导人赫鲁晓夫拒绝此请求，命令苏联军队进入二级警戒状态，并继续向古巴运送导弹，全面核战争进入一触即发的态势。对峙过程中，一艘苏联潜艇的指挥官曾被要求向美国驱逐舰发射核弹，但他拒绝了此命令。10 月 28 日，赫鲁晓夫同意移除部署在古巴的导弹，唯一的条件是遣返叛逃至美国的火箭专家索科洛夫。

DARPA
国防部高级研究计划局

出场作品：MGS：PW/MGSV：TPP/MGS1/MGRR

●全称 Defense Advanced Research Projects Agency，系美国国防部下属的科研机构。始创于 1958 年，当时称为高级研究计划局（ARPA），后于 1972 年改用现名；93 年再次改回 ARPA，3 年后又恢复现名。唐纳德·安德森（即希金特）曾担任 DARPA 局长，奇爱博士、密语者亦曾经在其中做过研究。DARPA 的研究成果包括 ARPAnet（因特网前身）、金属齿轮“霸王”原型机、战斗用外骨骼、新生代特种部队、智能机器人 LQ-84i 的原型等。

Dead Cell
死亡细胞

出场作品：MGS2



●由时任美国总统的乔治·西尔斯（即索利达斯·斯内克）创立的反恐特种部队，隶属于海豹突击队。成员包括指挥官杰克逊上校、弗琼、梵普、胖子等。在第一任首领杰克逊上校死后，死亡细胞的行为愈发偏激。2008 年 10 月，爱国者操控美军设局消灭死亡细胞，成员中仅有弗琼、梵普、胖子三人幸免于难。2009 年，爱国者为实行 S3 计划，诱使三人与索利达斯·斯内克联手，用武力夺取巨壳，劫持“玄武”机体，并派遣雷电前往阻止，事件中胖子和弗琼先后丧命。2014 年的重返影子摩西事件中，梵普作为最后一名成员死于雷电之手，至此该组织被彻底毁灭。

Diamond Dogs
钻石狗

出场作品：MGSV：TPP

●由米勒、左轮山猫创立，大首领的替身憎毒之蛇领导的雇佣军组织。在阿富汗的战场上，他们成功击败了骷髅脸和他的XOF部队、金属齿轮“乍得人猿”，报了九年前MSF被毁之仇。组织内部曾经因为声带寄生虫爆发过两次疫情，第二次疫情中憎毒之蛇不得不击毙大批染病战友，事后他将过世战友的骨灰制成了钻石，命令存活的士兵佩戴在袖章上以示纪念。憎毒之蛇在阿富汗的一次行动中还偶遇了一只独眼的狼崽并将其带回母基地，山猫为之取名为“D.D.”，在基地士兵中颇受欢迎。



FOX
狐狸小队

出场作品：MGS3

● CIA特工组织，由零点少校在冷战期间创立，其主要任务为机密的潜入渗透任务和其他灰色行动。1964年狐狸小队的特工裸蛇在贞节行动失败后又执行了食蛇者行动，成功救出了索科洛夫，并摧毁了“峡谷虎”。在裸蛇离开后，后续的特工均以蛇类的名词作为代号，如毒蛇或蟒蛇等。蟒蛇因对CIA不满而策划了狐狸小队的叛乱，导致零点少校与裸蛇以叛国罪被起诉，并间接导致CIA局长被山猫所杀，零点少校也因此解散了狐狸小队；而裸蛇后来建立的MSF沿用了狐狸小队的标志。另外，由骷髅脸指挥的XOF部队，使用的标志为左右颠倒的狐狸小队镜像标志。



FOXHOUND
猎狐犬特种部队

出场作品：MG1/MG2/MGS1

●因狐狸小队的叛乱而成立的平叛小队，由大首领一手创立，1971年正式编入美军。1995年，新成员索利德·斯内克前往“世外天堂”营救灰狐，却在任务中发现其幕后黑手正是“大首领”（实为憎毒之蛇扮演的替身），因此真正的大首领不得不离开猎狐犬，由坎贝尔上校接替主管位置。在坎贝尔的带领下，斯内克又摧毁了大首领的另一个根据地桑给巴尔国。

2000年，坎贝尔退休，利奎德接任指挥官。2005年，在他的领导下，猎狐犬选择背叛美国，借影子摩西演习之机联同新生代特种部队劫持了“霸王”和核弹头，企图控制全世界，但计划最终被斯内克瓦解。叛乱平息后，小队因多数成员死亡而正式解散。其后爱国者创立了伪猎狐犬小队，并在2009年的巨壳事件中派出了成员雷电去执行任务。



Galena Air Force Base
加里纳空军基地

出场作品：MGS1/MGS3

●位于阿拉斯加州的美军空军基地，影子摩西事件配合索利德·斯内克的潜入而进行佯攻作战的两架F-16战斗机即是从该基地起飞。食蛇者行动中，大首领和夏娃最后驾驶地效飞行器逃离苏联后也是在该基地降落。

GRU
格鲁乌

出场作品：MGS3

●苏军总参谋部情报总局，创立于1918年。由于初创时期曾经受到克格勃的前身“契卡”强烈打压，与之有嫌隙。GRU下设特种部队Spetznaz GRU。冷战期间，该部队指挥官沃尔金上校曾强迫索科洛夫研制“峡谷虎”，并与随之而来的CIA特工“裸蛇”发生冲突，沃尔金战死，山猫后投诚裸蛇。苏联解体后，原GRU上校谢尔盖·格鲁科维奇成立了自己的雇佣军，并参与了2007的“发现”号油轮事件和2009年的巨壳事件。另两位成员神枪手与血红爆破手则分别加入了世外天堂与桑给巴尔的佣兵部队。



Guns of the Patriots Incident/ Outer Haven Incident
爱国者之枪事件/世外方舟事件

出场作品：MGS4

●指液体山猫于2014年发动的针对爱国者控制的叛变行动。液体山猫夺取了世界上五大私人军企的支配权，将其置于母公司世外天堂的掌控之下，并以此为基础，计划去除爱国者加诸士兵身上的控制系统“爱国者之子”。液体山猫在获得大首领的遗传信息后成功完成了对爱国者之子系统的劫持，利用玄武上的人工智能GW侵入系统，并准备借助“霸王”原型机上的轨道炮发射核弹摧毁位于卫星上的人工智能核心JD。老蛇潜入世外天堂战舰将活狐病毒上传至GW，在挫败液体山猫计划的同时，也摧毁了爱国者系统对人类信息、情感的全面控制。而液体山猫则在与老蛇对决后死于其携带的新型死狐病毒。

Haven Trooper/FROGS
方舟部队/蛙女部队

出场作品：MGS4

●直接听命于液体山猫的精英部队，除担负世外方舟的防卫工作外，也会跟随美女与野兽小队执行任务。斯内克与奥塔肯摧毁爱国者的AI后，该部队全部剩余成员立刻精神崩溃，失去战斗能力。其中的幸存者事后被人救出。



Hospital Escape
医院逃亡事件

出场作品：MGSV：TPP

● 1984年，在无国界士兵组织的母基地为骷髅脸突袭覆灭九年后，仍然处于昏迷状态的大首领及医疗兵V（即亚哈，零点少校安排的大首领替身）先后在塞浦路斯的德凯利亚英属基地区纪念医院（Dhekelia SBA Memorial Hospital）苏醒，骷髅脸则先后派出刺客静及XOF部队突袭医院意图除掉大首领。亚哈在化名以实玛利的大首领引导下避开XOF部队，却遭遇火人和第三子的阻截，苦战后在赶到的山猫协助下最终脱逃，大首领则以亚哈的身分前往南非建立“世外天堂”要塞。



Investigation in Guadalajara
瓜达拉哈拉调查任务

出场作品：MGRR

●在收到线报绝命狂徒于墨西哥建有实验室并从事人口贩卖行为的讯息后，野马安全咨询公司派出雷电前往墨西哥西部城市瓜达拉哈拉进行调查，在救助了一个名叫乔治的小孩后，雷电终于找到了绝命狂徒的实验室，惊愕地发现在神秘人物的资助下，绝命狂徒正在从事对儿童进行全身义体化改造为士兵从而盈利的勾当。乔治不幸为实验室中的科学家劫持，雷电不得已在斩杀科学家的同时伤及乔治，野马安全咨询公司最终帮助乔治安装了义肢，而绝命狂组背后的资助者世界警察公司也在这次调查后浮出水面。

Les Enfants Terribles
魔童计划

出场作品：MGSV：TPP/MG1/MG2/MGS1/MGS2/MGS4



●魔童计划起始于 1970 年代初，由零点少校发起，空降护理全权负责，目的在于利用克隆技术对大首领进行复制，通过其遗传信息制造最强的士兵，避免其可能脱离爱国者组织所带来的负面影响。空降护理的一名日裔助手为试验提供了卵细胞，伊娃则自愿担任了代孕母亲。1972 年，计划完成，由此诞生了孪生兄弟索利德・斯内克（本名大卫）和利奎德・斯内克（本名伊莱），以及被视为最完美克隆体的索利达斯・斯内克。大首领得知此事后，选择了与零点少校分道扬镳，亦脱离了爱国者组织。

Liquidation of Dead Cell
死亡细胞清洗事件

出场作品：MGS2

●在巨壳事件前，“死亡细胞”特种部队的领导者杰克逊上校被指控腐败及挪用政府资金，被关押在莱文沃斯监狱并最终处决。认为这一指控缺乏证据的死亡细胞成员受此事件影响选择叛变美国。2008 年 10 月，美国设下陷阱清除死亡细胞组织，两位成员被杀，只有弗琼、胖子及梵普得以逃生。然而此次清洗行动只是为巨壳事件进行的准备，目标是制造一支叛乱部队来“扮演”影子摩西岛事件中的猎狐犬小队。

Lobito Island
洛比托岛

出场作品：MGA

●进行超能力研究与开发的洛比托研究所的所在地，位于莫罗尼共和国境内。从遗迹上判断从前就有人居住，现在则由研究院和警卫占据。

Maverick Security Consulting Inc.
野马安全咨询公司

出场作品：MGRR

●由鲍里斯・维亚切斯拉沃维奇・波波夫于 2014 年成立的安全咨询公司。成员包括他本人、雷电、考特妮・科林斯、凯文・华盛顿等。野马公司与非洲某国的总理恩曼尼签署了为期三年的安全保护和训练士兵的合同，但在最后一年即 2018 年，总理被暗杀，主要战斗人员雷电身受重伤。野马公司随后查出暗杀的主导者绝命狂徒公司，便派出雷电前往追查并摧毁了该组织。雷电退出公司后，野马公司开始帮助残疾儿童进行生化改造的行业。

Mercenary War
佣兵战争

出场作品：MG2

● 1990 年代初，波罗的海诸国选择退出苏联后，桑给巴尔省反对旧政权的呼声越来越高。1997 年，大首领成立桑给巴尔国，建国成功所依赖的主要是参与战争的雇佣兵，这场建国战争也被称为“佣兵战争”。因为桑给巴尔的建国，国际世界开始对雇佣兵给予更多关注。

Militaires Sans Frontières
无界之师

出场作品：MGSPW/MGSV:GZ



●无界之师（MSF）是大首领一手建立的雇佣军组织。1972 年，大首领带领 MSF 击败了由米勒领导的雇佣军，将他吸收入 MSF。米勒逐渐成长为组织的二把手。在和平行者事件中，米勒说服大首领接受了盖尔维兹和帕兹委托他们驱逐入侵者的任务。大首领在任务中摧毁了“和平行者”，并收留了帕兹。但帕兹实际上为塞弗的间谍，不久后便劫持了金属齿轮“零式”要求大首领合作，大首领拒绝并击败了“零式”。帕兹坠海后再次被塞弗俘获，大首领前往营救。在这次“原爆点”行动中，母基地遭到了 XOF 的袭击，几近全军覆没，MSF 也因此不复存在。



Ocelot Unit
山猫小队

出场作品：MGS4

●听命于时任少校的山猫的 GRU 下属小队。对山猫极其忠诚，技术能力在 GRU 中都属于佼佼者。在贞节行动与食蛇者行动中跟随山猫跟踪裸蛇。

Operation Snake Eater
食蛇者行动

出场作品：MGS3



●食蛇者行动于 1964 年 8 月至 9 月间发生在苏联境内地区。裸蛇奉命重返苏联刺杀叛变美国的引领者，并摧毁核兵器峡谷虎。但实际目标是从沃尔金上校手中夺取哲学家遗产。裸蛇顺利潜入，逐一战胜了引领者手下的眼镜蛇小队成员，并最终击败了驾驶峡谷虎的沃尔金。在与引领者决战后取得了其手中的半份哲学家遗产。

Operation Tecumseh
特库姆塞行动
出场作品：MGRR

●2018 年，美国总统竞选候选人、科罗拉多议员史蒂文·阿姆斯特朗为复苏战争经济以确保其选举成功，策划了此行动，意图在总统汉密尔顿拜访巴基斯坦期间对其进行刺杀，并归咎于圣战分子。雷电在桑妮的协助下及时赶到总统所到访的空军基地，在摧毁金属齿轮“惊天”后，接过刃狼送来的萨姆的高频刀，与阿姆斯特朗一战将之击败，挫败了其阴谋。

Outer Heaven
世外天堂
出场作品：MG1

●大首领率领佣兵在南非建立的武装要塞国家，位于南非哥兹堡以北 200 公里处。此想法最早出现于基恩的“军人天堂”，旨在使士兵从政府的压迫与利用中解放出来，遵循自身的意志生存。其佣兵部队的前身是无界之师和钻石狗。



Outer Heaven Uprising
世外天堂事件
出场作品：MG1

●1995 年，西方各国接到报告，位于南非北部的世外天堂要塞正在研制大规模杀伤性武器，大首领所领导的美国特种部队猎狐犬首先派出最强士兵灰狐潜入要塞，是为 N312 行动，但灰狐不幸失手被俘，只传回了一条意义不明的关于“金属齿轮”的信息。大首领随后派出了猎狐犬的新成员索利德·斯内克前往调查，原寄望于其任务失败，不想斯内克非但突破险阻成功地摧毁了目标，还发现了大首领作为幕后黑手的事实，并在撤离基地时杀死了大首领的替身憎毒之蛇。事后北约则对要塞进行了无差别空袭，在大首领及灰狐的帮助下，幸存的世外天堂士兵及抵抗部队成员得到救助，随其来到了桑给巴尔国，为东山再起做好了准备。

Paradise Lost Army
失乐园军
出场作品：MGS4

●由老妈（即伊娃）领导的东欧反爱国者组织，主要由战争孤儿组成。他们与雷电合作紧密，帮助他救出了桑妮，雷电为报恩则以自身被爱国者改造为生化人的代价取得了“大首领”的遗体。私人军企“渡鸦之剑”在东欧追捕该部队，部队遭受重创，老妈战死，“大首领”的遗体也被偷走。其后幸存成员加入了鲍里斯开设的私人军企野马公司，但最终还是选择了离开。

Peace Sentinel
和平哨兵
出场作品：MGSPW

●霍特·寇德曼建立的 CIA 雇佣军。“和平哨兵”招募了休伊博士和奇爱博士开发武器和 AI。1973 年，“和平哨兵”入侵哥斯达黎加。大首领率无界之师（MSF）在 1974 年加入战局。休伊博士拒绝再为该组织工作，并转投 MSF。后在管制塔一战中，寇德曼遭到盟友扎多尔诺夫背叛，和平哨兵被 MSF 与桑地诺民族解放阵线军（FSLN）联合击溃，寇德曼本人被扎多尔诺夫开枪击中身亡。

Peace Walker Incident
和平行者事件
出场作品：MGSPW

●1974 年，中央情报局派遣和平哨兵前往中美地区进行人工智能兵器开发，负责人霍特·寇德曼研发了金属齿轮和平行者，意图通过发射核弹向世人证明美国具备完成核威慑的能力。在克格勃间谍拉蒙·盖尔维兹·梅纳的协助下，大首领领导的的无国界士兵组织在加勒比海中部建成了母基地作为运作中心。在得到尼加拉瓜反抗军的帮助后，大首领潜入敌方基地，接触到研发和平行者核心人工智能的奇爱博士，并了解 AI “爬虫舱”是建基于还原引领者思想的人工智能。大首领虽然及时阻止了和平行者向母基地发射核弹，却无法阻止其发出伪信号引发全面核战。引领者的人工智能最终控制和平行者自沉湖中阻止了核战爆发。危机解除后，帕兹劫持了无国界士兵组织研发的金属齿轮“零式”，却为大首领击败，帕兹沉入海中不知所踪，大首领决定放弃引领者所选的道路，建立世外天堂。



Philanthropy
慈善事业组织
出场作品：MGS2/MGS4

●由奥塔肯与索利德·斯内克建立的反金属齿轮的非政府组织。该组织首先向世人曝光了影子摩西岛事件的真相，并因此被联合国承认。2007 年，获悉美国海军陆战队通过发现号油轮运送金属齿轮“海魔鬼”后，斯内克前往调查，却发现背后有爱国者的影子，而这消息不过是引诱他们的陷阱。事后组织被污蔑为是环境恐怖份子。2009 年巨壳事件过后，“慈善事业”停止了活动，奥塔肯与斯内克开始为反爱国者而奋斗。



Pieuvre armement
章鱼武装
出场作品：MGS4

●液体山猫手下的雇佣军子公司，使用爱国者之子系列和纳米机器来提高身体机能。爱国者之子系统被液体山猫关闭后，这些士兵体内的纳米机器变得非常不稳定，完全失去了战斗力。



▲章鱼武装

Praying Mantis
合掌螳螂
出场作品：MGS4

●液体山猫手下的雇佣军子公司，使用爱国者之子系列和纳米机器来提高身体机能。主要任务是在中东与当地士兵作战。其成员“尖叫螳螂”被老蛇击败。



◀合掌螳螂

Raid at World Marshal
突击世界警察总部
出场作品：MGRR

●2016 年左右，因父亲死于毒枭之手而追查凶手的萨缪尔·罗德里格斯决意前往世界警察总部测试自己的能力，并向其首脑阿姆斯特朗复仇。在击败了 LQ-84i 和改装型“海魔鬼”无人机后，萨缪尔在与阿姆斯特朗议员的对决中失去一臂，并得知整起事件都是阿姆斯特朗与季风策划来招募其加入的计划，在失去了对抗之心后，萨缪尔选择了与绝命狂徒共同行动，并安装了一条义肢。



RAT Patrol 01
野鼠巡逻队01小队

出场作品：MGS4

●由梅丽尔·希尔弗伯领导的四人特种部队，成员包括艾德、乔纳森和强尼·佐佐木。主要任务执行私人军企的监察任务，后参与追踪液体山猫的行踪。在过程中，因与爱国者之子系统相连而两度被液体山猫控制。在对阵山猫的战舰“世外方舟”时，他们与斯内克一起抵挡住了敌人的援军。事件结束后，强尼与梅丽尔共谐连理。



Raven Sword
渡鸦之剑

出场作品：MGS4

●液体山猫手下的雇佣军子公司，使用“爱国者之子”系统及纳米机器来提高身体机能。他们被派往东欧压制当地的起义，还包括消灭由“老妈”（即伊娃）领导的失乐园军。



Restoration of Mother Base and the hunt for Cipher
重建母基地及复仇塞弗

出场作品：MGSV:TPP

● 1984 年，苏醒后的大首领替身“憎毒之蛇”领导着钻石狗组织，在阿富汗及中非进行了一系列活动，一方面重建九年前遇袭遭毁的母基地，另一方面寻找向当年的袭击者——骷髅脸及其背后的零点少校复仇的机会。在击败骷髅脸建造的金属齿轮乍得人猿后，钻石狗完成了对骷髅脸的复仇，而休伊则最终将其射杀。虽然骷髅脸已死，但其留下的声带寄生虫仍然存在，并引致新建的母基地爆发了重大疫情。在密语者的协助下，钻石狗终于扑灭了疫情，但在这一过程中也失去了许多战友。随着真相的揭露，原来九年前母基地的覆灭是骷髅脸一手所为，零点少校并未参与，也早已在大首领昏迷期间就决意与其和解。这也是《幻痛》的故事脉络。



SaintLogic
圣徒逻辑公司

出场作品：MGA

●军事武器供应商，在北美的一座小岛上建有研究所，进行金属齿轮“孤独客”机体的研发。索利德·斯内克潜入该研究所，与维纳斯一起挫败了他们的阴谋。

San Hieronymo Peninsula
圣海洛尼莫半岛

出场作品：MPO

●哥伦比亚中部沿岸附近的半岛，因为军事的关系在世界地图上未表现出其正常的地形，被称为死者的半岛。原本该半岛代替古巴导弹危机后撤销的基地，建成为一座中距离导弹基地。但是随着 60 年代末美苏关系进入缓和期，该基地建设到一半即停工，被苏联舍弃的士兵们在岛上漫无目的地徘徊着。

San Hieronymo Incident
圣海洛尼莫事件

出场作品：MPO

●食蛇者行动九年后，裸蛇的前部队狐狸小队叛变中央情报局，裸蛇被叛变小队突袭俘虏，在逃出监狱后，与坎贝尔一起开始组建自己的部队与狐狸小队对抗。在执行任务过程中，裸蛇逐渐发现狐狸小队指挥官基恩的真正意图是建立一个军人天堂。裸蛇先后击败了被洗脑并命名为“虚无”的弗兰克·耶格、从前的战友蟒蛇，以及金属齿轮“罗刹”，并在己方士兵的协助下摧毁了洲际弹道导弹金属齿轮。在与基恩的最终对决后，裸蛇回收了其掌握的半份哲学家遗产，交给零点少校作为成立爱国者组织的资金。事件结束后，裸蛇与零点少校、伊娃、山猫、空降护理、希金特一同建立了爱国者。



Sandinista National Liberation Front
桑地诺民族解放阵线

出场作品：MGSPW

●尼加拉瓜的一个社会民主党派，成立于 1961 年。1974 年，该组织救出被索摩查政府抓获的俘虏，作为反索摩查力量赢得了认同。1979 年他们成功推翻了索摩查政权，建立了社会主义政府。

Shadow Moses Incident
影子摩西事件

出场作品：MGS1



● 2005 年 2 月，利奎德·斯内克率领的美国特种部队“猎狐犬”叛变，并控制了位于影子摩西岛的一处核弹拆除设施，劫持军方要人，企图夺取岛上的金属齿轮“霸王”原型机和大量废弃核弹头，以此发动核打击。索利德·斯内克奉命潜入解救人质并阻止利奎德的计划。随着斯内克顺利潜入并与被叛变部队囚禁的坎贝尔上校之女梅丽尔接触，且得到阿姆斯军工的工程师奥特肯的协助，斯内克逐渐揭开了事实真相，发现潜入任务的真正目的是让他与猎狐犬成员接触，以自身携带的死狐病毒进行刺杀，以掩盖影子摩西岛军事基地正在进行的“霸王”研发计划。利奎德与山猫利用斯内克解除了霸王发射核弹头的保险，斯内克不得不与利奎德操控的霸王决一死战。在灰狐的舍命攻击下，斯内克最终击败了霸王，并在其后的徒手搏斗及追逐战中战胜了利奎德，最终利奎德死于死狐病毒发作，斯内克与梅丽尔在奥塔肯的协助下逃离影子摩西岛基地，山猫则携带“霸王”机体测试数据离开影子摩西岛。

Shadow Moses Island
影子摩西岛
出场作品：MGS1/MGS4

●位于阿拉斯加州的阿留申群岛最东部的狐狸群岛，是一座因火山活动而在二战后形成的孤岛。该岛被悬崖绝壁包围，即使是附近的渔民也很难靠近，一般在地图上都不被标示出来。内里是武器开发的研究所兼制造工厂，阿姆斯军工公司和 DARPA 在其中共同进行着金属齿轮“霸王”的开发工作。该岛形状狭长，为了能够达到物资自给自足，内部还建有发电和熔炉设施。

Sokolov Defection
索科洛夫叛逃
出场作品：MGS3

● 1962 年 10 月，苏联科学家索科洛夫在零点少校的安排下，借到欧洲，越过柏林墙叛逃至美国。索科洛夫原本从事火箭研发，但在苏联当权者将其研发的技术用于核武开发后，担心自己研发的技术会给世界带来灾难，决意叛离苏联，在两周内行进 600 公里后，索科洛夫进入西柏林一间医院进行疗养。随着古巴导弹危机的爆发，美国不得不与苏联交换条件，将索科洛夫遣返回国，仍在医院休养的索科洛夫重新被送回苏联继续核武器研究工作。

Solis Space & Aeronautics
索里斯航天航空公司
出场作品：MGRR

●位于科罗拉多州的航天公司。桑尼在该公司工作，在雷电需要紧急赶往巴基斯坦时，她利用公司资源为他调度了速度可达 23 马赫的 RLV 飞行器作为交通工具。



Tanker Incident
油轮事件
出场作品：MGS2

● 2007 年 8 月 8 日，作为“反金属齿轮”组织“慈善事业”成员的斯内克在奥塔肯的支援下，于曼哈顿潜入一艘名为发现号的美国油轮，调查新型金属齿轮机体的情报。然而整个事件其实是爱国者策划的圈套，斯内克在舱底发现了美国海军陆战队所研发的新型金属齿轮“海魔鬼”，此时山猫在俄国佣兵部队的协助下劫持了“海魔鬼”，炸沉了油轮并将罪责栽赃给身处现场的斯内克。斯内克以之前盗出的利奎德尸体伪装了自己的死亡，从此转入地下活动。事后，美国政府在油轮失事处建造了石油净化设施巨壳进行海水净化工作，但其真正目的却是掩盖在其正下方秘密研发的金属齿轮“玄武”，尤其是玄武所搭载的代号“GW”的人工智能。

Tengu
天狗部队
出场作品：MGS4

●在“玄武”内部担任防卫工作的特种部队，装备了强化外骨骼战斗服以提高战斗能力，武器通常使用来 P90 冲锋枪及可格挡子弹的高频刀。尽管人数众多，但最终还是未能阻挡雷电和斯内克的联手行动。

The Patriots/Cipher/The La-li-lu-le-lo
爱国者/塞弗/La-li-lu-le-lo
出场作品：MGS1/MGS2/MGS4


▲ 1972 年，大首领与零点少校分道扬镳。

●控制美国的神秘组织，目的是实现引领者追求的世界统一的梦想。

爱国者的前身是美国的哲人组织。因理念不同，大首领退出组织成立了自己的军队 MSF，而零点少校则秘密开始了“魔童计划”——克隆大首领。1974 年“塞弗”派出间谍帕兹，计划污蔑 MSF 使用金属齿轮“零式”向美国发射核弹头，但该计划因大首领成功阻止了核打击而宣告失败。

1975 年，塞弗发现帕兹未死，并将之囚禁在古巴的一座军事基地内。大首领前往营救后才发现整件事是 CIA 特种部队 XOF 的长官骷髅脸的阴谋。大首领身受重伤陷入昏迷，MSF 的母基地被摧毁。零点少校自知身体状况越来越差，便创建了五个 AI，便于在他死后继续控制世界。

1984 年，憎毒之蛇前往阿富汗寻找塞弗的痕迹，他击败了骷髅脸和他的金属齿轮“乍得人猿”。此后 AI 交由唐纳德·安德森（即希金特）控制，塞弗正式更名为“爱国者”。进入 21 世纪后，爱国者的力量越来越强大，甚至可以控制美国的总统大选。2005 年影子摩西事件爆发，爱国者以理查德・艾姆斯为代理负责人，派出索利德・斯内克去执行拯救人质、消灭恐怖分子的任务，实则企图用死狐病毒将相关人员全部灭口。2 年后的 2007 年，又借助发现号油轮运送“海魔鬼”原型机一事，引诱斯内克到场，设局将斯内克、奥特肯等人栽赃为恐怖份子。其后的巨壳事件中，爱国者利用雷电试验 S3 计划（民智甄选计划），探索操控人类性格与记忆的可行性。在 2014 年的爱国者之枪事件中，爱国者利用梅丽尔的部队等协助老蛇和奥塔肯除掉试图对抗爱国者的液体山猫，最终液体山猫其本身却被内奥米研发的活狐病毒所毁灭。

The Philosophers
哲人组织
出场作品：全系列

●由美中俄三国中的权贵组成。哲人组织在一战后的主要目的是让世界远离战争，但在创始成员全部死亡后，组织开始失控。二战末，沃尔金窃取了“哲学家的遗产”，用于开发“峡谷虎”等战争武器。该组织的美国分支派出引领者去取回遗产，但最后取回遗产的是裸蛇。左轮山猫此后杀了 CIA 主管，窃取了遗产。零点少校重组了美国分支，并开始使用 Cipher 这个名字，后又改名爱国者。零点少校最终被他开发的 AI 取代，这些 AI 成为了掌控爱国者的首领。直到 2018 年，该组织的身影依旧活跃在战场上。


■零点少校重组了美国的哲人组织分支。

Tokugawa Heavy Industries 德川重工

出场作品：MGS1/MGS4

●帮助生化忍者构建强化外骨骼的科技公司。灰狐与雷电的头盔上有该公司的名字。

Tselinoyarsk/Virgin Cliffs 谢利诺亚斯克/处女崖

出场作品：MGS3

●在苏联（现哈萨克斯坦）境内的架空山区。索科洛夫研究所的所在地，因为实验的关系有着许多本来不应该存在的动植物，生态系统十分异常。贞洁行动中沃金上校对该区域发射了一颗核弹的，使得该地也成为了一片核污染区域。

Virtuous Mission 贞节行动

出场作品：MGS3

● 1964 年 8 月，新成立的狐狸小队派出特工裸蛇以高跳低开式跳伞进入苏联境内，目标是营救技术专家索科洛夫。裸蛇在零点少校的引导及空降护理、希金特以及导师引领者的协助下顺利完成了营救，但突然出现叛变美国的引领者让任务功亏一篑。裸蛇重伤，沃尔金上校抓走了索科洛夫，并发射了引领者投诚带来的小型核弹，炸毁了索科洛夫所在的研究所，导致美国必须自证清白，引发了其后的食蛇者行动。

Werewolf 狼人

出场作品：MGS4

●液体山猫手下的雇佣军子公司，使用爱国者之子系列和纳米机器来提高身体机能。他们被部署在影子摩西岛上，拖延老蛇的行动，以保证液体山猫拿到金属齿轮 REX 的轨道炮。

Wisemen's Committee 贤者委员会

出场作品：MGS3

●第一代哲人组织成员，由美俄中三国中的权贵在第一次世界大战后组成。引领者的父亲便是成员之一。十九世纪三十年代，最后一名成员过世后，组织失去控制，哲人组织内部分歧加大。二战后，哲人组织的三个分支进一步分裂，也成为了冷战的一个隐藏战场。

2009 年，索利德・斯内克和奥特肯获得了该组织的信息，但发现所有成员早在百年前便已死亡，他猜测这些人正是哲人组织的创始者。

XOF XOF部队

出场作品：MGSV：GZ/MGSV：TPP

●支援协助狐狸小队的 CIA 秘密部队，由零点少校创立。在贞节行动与食蛇者行动中都有他们的身影。狐狸小队解散后，XOF 得以并入零点少校的新组织塞弗，编制由支援部队转为零点直属的精锐突击队。1975 年，骷髅脸率领 XOF 袭击了大首领的 MSF 基地，并设下计谋杀害大首领，但计划没有完全成功，大首领得以生还，并被转移至塞浦路斯的一所医院中进行治疗。1984 年，得知大首领的所在之处后，骷髅脸又命 XOF 袭击了他所在的医院，但大首领成功逃脱。XOF 后奉骷髅脸之命看守 OKB-0。在骷髅脸死后，该组织依旧执行着追踪伊莱和金属齿轮“乍得人猿”的任务。



XOF Trojan Horse operation XOF特洛伊木马行动

出场作品：MGSV：GZ

● XOF 特洛伊木马行动发生于 1975 年，无国界士兵组织在受到国际原子能机构的检查要求后，因休伊的自作主张而选择了接受审查。与此同时，卡兹接到被俘虏的奇科所发出的求救信号，得知帕兹与其均被俘。大首领独自前往美军位于古巴的欧米伽军事基地救援两人，在返程中发现并摘除了帕兹腹腔中的一枚炸弹。此时母基地遭到伪装成国际原子能机构的 XOF 部队突袭，彻底覆灭。大首领苦战救出卡兹，却因为帕兹身上的第二枚炸弹引爆而身负重伤，与挡在自己身前的医疗兵一同陷入昏迷状态，在零点少校的安排下入住塞浦路斯的一家医院。

Zanzibar Land 桑给巴尔国

出场作品：MG2

●世外天堂事件后，大首领在中亚的少数民族自治区建立武装要塞国家。1997 年以俄罗斯为核心的多国部队向该岛进攻，大多数佣兵都站在了大首领一方参战，成功击退了多国部队。之后随着彼得洛维奇・马德纳博士的加入，以及基奥・马尔夫博士被绑架到该地，桑给巴尔获得了能够将石油自然精炼的物质“欧利斯油藻”。

Zanzibar Land Disturbance 桑给巴尔动乱

出场作品：MG2

● 1999 年，与俄罗斯、中国接壤的中亚国家桑给巴尔国在大首领的领导下成立，开始攻击全世界的核武处理设施，夺取其中的核武器，由此成为了世界上为数不多的核势力，与此同时，石油危机的爆发导致能够提纯石油的欧利斯油藻成为了争夺目标，桑给巴尔国囚禁了研发这一技术的科学家基奥・马尔夫博士。北约认为桑给巴尔国首领计划以控制原油及发动核攻击的计划来控制世界，派出特工索利德・斯内克潜入桑给巴尔执行 F014 侵入行动以解除危机，营救基奥・马尔夫。斯内克顺利潜入，与内应特工加斯塔娃接头，却很遗憾未能拯救博士。任务途中，二人遭遇灰狐驾驶的金属齿轮 D 型攻击，加斯塔娃不幸死去。斯内克独自潜入桑给巴尔心脏部位，击败金属齿轮 D 型和灰狐后，与大首领进行对决，并利用自制的简易火焰喷射器将其击败。在基地即将爆炸的时刻，斯内克与 CIA 卧底霍莉一同乘坐接应的直升机逃出桑给巴尔，而严重烧伤的大首领则为爱国者组织回收冷冻保存，进入深度休眠状态。



《潜龙谍影》系列及小岛组相关事件年表

文 王草川 编 初心者

该年表分为三大部分。第一部分为《潜龙谍影》游戏世界的历史事件；第二部分为现实世界的历史事件，当中也包含了许多对该系列产生影响的文学及影视作品的诞生时间；第三部分为小岛组相关人物、游戏系列以及各种系列衍生作品的大事记年表。前面两部分均根据一段时期内发生事件的多寡，以一定年份为区隔以便对照查阅，从中可以看出两者之间的虚实关联。

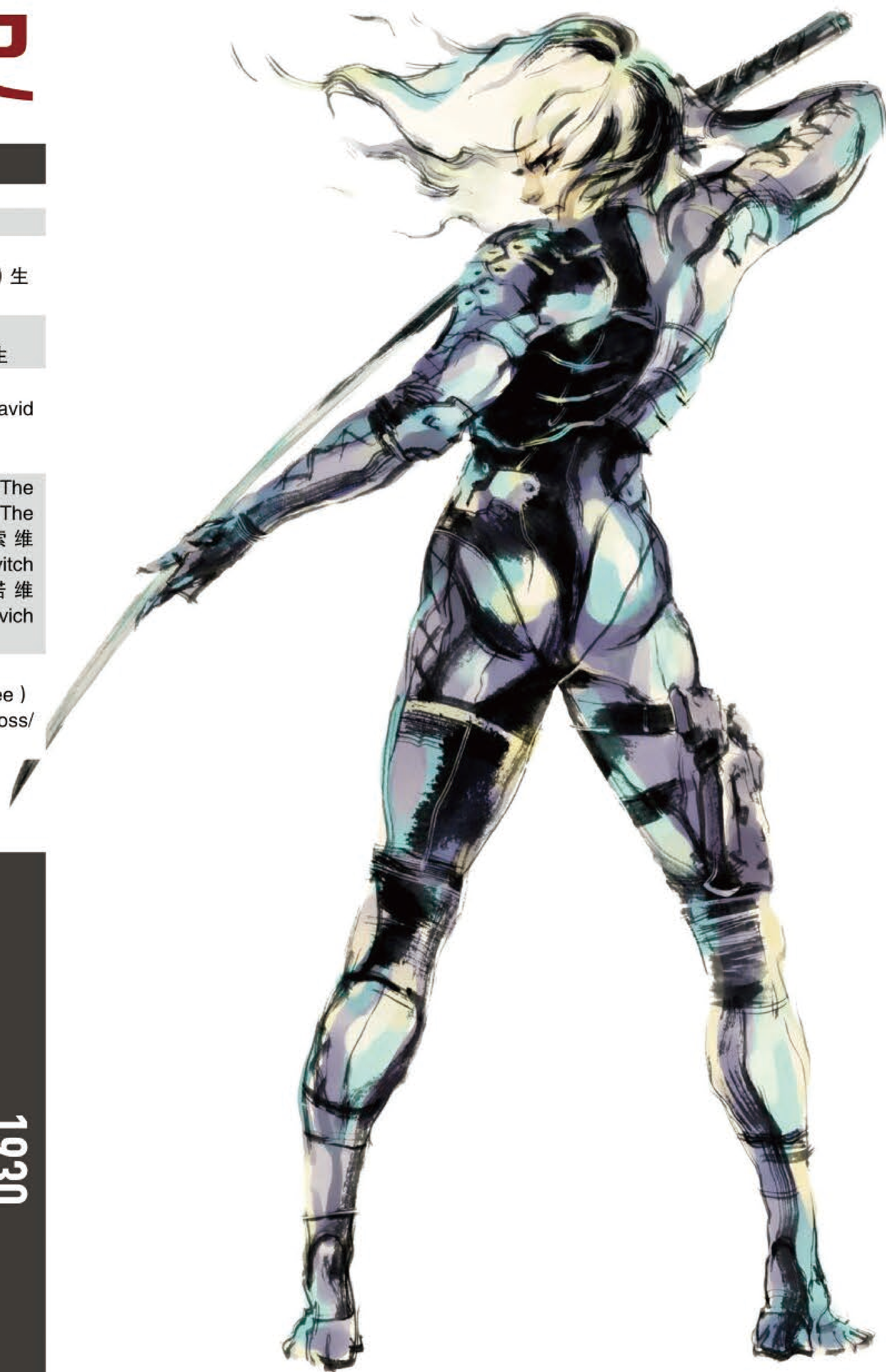
MGS世界历史

1900

年 / 月 / 日	事件
1860s*	末日者（The End）生
1880s	密语者 / 乔治（Code Talker/George）生
1900s	亚历山大・列昂诺维奇・格兰宁（Alexander Leonovich Glanin）生
1909 08 12	大卫・欧 / 零点少校 / 塞弗（David Oh/Major Zero/Cipher）生
1910s	苦痛者（The Pain）、恐惧者（The Fear）、狂怒者（The Fury）、悲哀者（The Sorrow）、叶夫根尼・鲍里索维奇・沃尔金（Yevgeny Borisovitch Volgin）、尼古拉・斯捷潘诺维奇・索科洛夫（Nicholas Stepanovich Sokolov）生
1922	贤者委员会（Wisemen's Committee）成立；引领者 / 喜悦者（The Boss/The Joy）生

1930

年 / 月 / 日	事件
1930s	强尼（Johnny）、吉姆・豪斯曼（Jim Houseman）生
193X**	贤者委员会失调，哲人组织（The Philosophers）失和；奇爱（Strangelove）生
1932	亚哈 / 憎毒之蛇 / 大首领的幻影（Ahab/Venom Snake/Big Boss's Phantom）生
1935	约翰・多伊 / 裸蛇 / 大首领（John Doe/Naked Snake/Big Boss）生
1936 05 15	伊娃（Eva）生
1936 06 22	克拉克 / 空降护理（Clark/Para-Medic）生
1939 11 11	唐纳德・安德森 / 希金特（Donald Anderson/Sigint）生



注：
* s 表示 ±5 年，如 1860s 表示 1855–1865
** X 表示 +0–9 年，如 193X 表示 1930–1939



1940

年 / 月 / 日	事件
1940s	哲人遗产（Philosophers' Legacy）创设；罗伊·坎贝尔（Roy Campbell）、谢尔盖·格鲁科维奇（Sergei Gurlukovich）、伊万·莱登诺维奇·莱科夫（Ivan Raidenovich Raikov）、肯尼思·贝克（Kenneth Baker）生
194X	零点少校结识骷髅脸（Skull Face）并收之为副官；奇爱结识图灵
1940	沃尔金参加卡廷大屠杀
1941	引领者成立 Layforce 小队，策划并参与数起 SAS 行动，SAS 以“勇者必胜”致敬引领者
1941 12 30	零点少校将一名 SAS 同袍生前所佩徽章转交引领者
1942	引领者于斯大林格勒成立眼镜蛇部队（Cobra Unit）；休伊·艾默里克（Huey Emmerich）之父参与曼哈顿计划；密语者参加美军密码编写
1943	引领者受苏联哲人误导前往洛斯阿拉莫斯刺杀冯·诺依曼，因身孕失败
1944 06 06	亚当斯卡 / 山猫（Adamska/Ocelot）由引领者生下后即为哲人组织掳走
1945	沃尔金之父鲍里斯·沃尔金（Boris Volgin）攫取哲人遗产，哲人组织终于分裂
1945 08 06	休伊·艾默里克生
1946	和平·米勒 / 麦克唐纳·本尼迪克特·米勒（Kazuhira Miller/McDonell Benedict Miller）生
1947	引领者解散眼镜蛇部队
1948	帕兹·奥尔特加·安德拉德 / 帕茜菲卡·欧希昂（Paz Ortega Andrade/Pacifica Ocean）之（外）祖父母死于哥斯达黎加内战

1950

年 / 月 / 日	事件
195X	约翰偕引领者开创近身格斗术（CQC），加入绿色贝雷帽；
195X 11 16	彼得·斯蒂尔曼（Peter Stillman）生
1950	约翰参加朝鲜战争并结识引领者
1951	引领者于克星 – 争吵行动中遭受高剂量辐射导致不育
1953	帕兹生，后被零点少校收养；骷髅脸刺杀斯大林；沃尔金镇压东德六一七事件
1954	约翰参加城堡 B 行动导致不育
1956	沃尔金镇压匈牙利十月事件
1957	引领者参加高跳低开（HALO）跳伞相关研发
1959	沃尔金投产 279 工程

年 / 月 / 日	事件
1959 06 12	引领者与约翰不辞而别
1959	引领者在争取 CIA 支援无果后藉哲人组织的间谍网完成了向苏联宇航系统安插特工的绝密任务，CIA 随即接手，引领者不以为意

1960

年 / 月 / 日	事件
1960s	美国哲人欲夺哲人遗产；莱科夫结识沃尔金
196X	格兰宁提出核搭载双足步行战车概念并制出代号的“金属齿轮（Metal Gear）”机体蓝图，因而结识休伊
1960	引领者发现特工返回的斯普特尼克 5 型蓝图有误并知会 CIA，CIA 未予理会，引领者于是孤身潜入苏联 1 号设计局，发现特工已变节及蓝图错误实为弹射座椅，引领者随后向 NASA 报告了发现，CIA 因而在报告肯尼迪时将后续任务失败归咎于引领者；索科洛夫参加东方计划，制出多级火箭
1960 09	ADAM 与伊娃从 NSA 叛至苏联
1961	引领者参加水星计划，结识奇爱；索科洛夫开始研发“峡谷虎（Shagohod）”；美国哲人疏远肯尼迪
1961 04 12	引领者乘水星计划所制飞船进入太空（UTC 06:30），返回大气层时偏离预定轨道，坠海，奇迹生还，仅昏迷六个月
1961	美国以猪湾入侵瞒下引领者重伤实情
1962	约翰加入零点少校成立的 X 别动队 / 狐狸小队（Force Operation X, FOX）；里卡多·瓦伦西亚诺·利布雷 / 奇科（Ricardo Valenciano Libre/Chico）生；索科洛夫表示了投靠西方的意愿
1962 09	零点少校助索科洛夫家眷抵达美国
1964 10	索科洛夫抵达西柏林，古巴导弹危机爆发，赫鲁晓夫以将导弹撤出古巴为价码赎回索科洛夫
1962	引领者受美国哲人组织所迫于处女崖（Tselinoyarsk）杀死悲哀者
1964	米勒于常春藤校园目睹反越战游行
1964 02	苏联开始测试“峡谷虎”的核打击能力
1964 07 24	引领者藉哲人组织的间谍网得知索科洛夫身处处女崖 754 设计局
1964 08 17 -23	伊娃以 KGB 特工塔提亚娜（Tatyana）之名打入 754 设计局内部
1964 08 24	贞节行动（Virtuous Mission），约翰代号裸蛇，零点少校授意骷髅脸领 XOF 部队待命；裸蛇结识山猫、空降护理；引领者“叛逃”至苏联；眼镜蛇部队重聚，掳走索科洛夫；沃尔金用大卫克罗无后座力炮夷平 754 设计局；裸蛇重伤

1960

年 / 月 / 日	事件
1964	贞节任务行动组成员被控制；霍特・寇德曼（Hot Coldman）策划食蛇者行动
1964 08 30 -09 02	食蛇者行动（Operation Snake Eater），眼镜蛇部队全灭；格兰宁、索科洛夫、莱科夫卒；峡谷虎毁；裸蛇结识伊娃、希金特、强尼；伊娃携伪哲人遗产与峡谷虎实验数据回国；山猫将真哲人遗产与霸王蓝图带往美国；裸蛇被授予“大首领”称号但不久即离开狐狸小队；骷髅脸收入引领者所携 SAS 徽章；沃尔金伤重不治被运往莫斯科
1965	希金特加入高级研究计划局（ARPA）
1968	伊娃匿踪于河内；米勒加入日本自卫队

1970

年 / 月 / 日	事件
1970s	爱国者 / 塞弗（The Patriots/Cipher）势力遍布全球；XOF 潜入哥斯达黎加；空降护理加入 ATGC；密语者得到末日者尸骸中的寄生虫；火神渡鸦（Vulcan Raven）生
197X	第三子 / 意念螳螂（the Third Boy/ Psycho Mantis）、内奥米・亨特（Naomi Hunter）生；零点少校面见帕兹；骷髅脸组建寄生虫 / 骷髅部队（Parasite Unit/Skulls）
1970	零点少校为继承引领者遗志，利用哲人遗产改组哲人在美分支为爱国者，解散狐狸小队；米勒目睹三岛由纪夫切腹后离开自卫队；空降护理成立西雅图紧急医疗服务系统
1971	裸蛇从河内救出伊娃，成立猎狐犬特种部队（FOXHOUND）
1972	魔童计划（Les Enfants Terribles）启动，伊娃代孕生大卫 / 索利德・斯内克（David/Solid Snake）及伊莱 / 利奎德・斯内克（Eli/Liquid Snake）二人；乔治・西尔斯 / 索利达斯・斯内克（George Sears/Solidus Snake）生；裸蛇与零点少校分道扬镳，于哥伦比亚结识米勒，无界之师（Militaires Sans Frontieres, MSF）成立；寇德曼启动“和平行者”计划（Peace Walker Project），成立和平哨兵部队（Peace Sentinel）
1973	休伊参加和平行者计划，人工智能（AI）兵器“蛹”（Pupa）、“茧”（Cocoon）、“羽蝶”（Chrysalis）、“蛇怪”/“和平行者”（Basilisk/Peace Walker）研发开始；密语者发现嗜铀古生菌（uranium enrichment archaea）；和平哨兵侵入哥斯达黎加
1974	奇爱参加和平行者计划，完成引领者 AI；奇科拍摄“蝶”的照片，后被埃里克・盖里误认为 UFO
1974 11 04	裸蛇、米勒会见帕兹、KGB 特工弗拉基米尔・阿列克桑德洛维奇・扎多尔诺夫 / 拉蒙・盖尔维兹・梅纳（Vladimir Aleksandrovich Zadornov/Ramón Gálvez Mena）

1970

年 / 月 / 日	事件
1974 10 10 -12	和平行者事件（Peace Walker Incident），扎多尔诺夫、寇德曼卒；“蛹”、“茧”、“羽蝶”毁，引领者 AI 自沉和平行者；MSF 收入和平行者所载核弹；休伊、奇爱、奇科、阿曼达・瓦伦西亚诺・利布雷（Amanda Valenciano Libre）、塞西尔・科西玛・卡米南德（Cecile Cosima Caminades）加入 MSF；帕兹驾驶休伊制金属齿轮“零式”（Metal Gear ZEKE）不敌大首领，坠海；裸蛇接受“大首领”称号并喊出“世外天堂”（Outer Heaven）口号；米勒从零点少校处得知魔童计划与种族清洗计划（Ethnic Cleanser Project）进程；希金特决意打造爱国者 AI
1975 02	休伊擅自代 MSF 接受国际原子能机构（IAEA）检查要求；奇爱离开 MSF
1975 02 22	MSF 确认帕兹生还被俘
1975 03	MSF 为迎接 IAEA 检查沉零式与核弹入海；阿曼达、塞西尔离开 MSF
1975 03 05 -08	奇科前往古巴营救帕兹，被 XOF 俘获
1975 03 15	大首领启程营救奇科、帕兹；帕兹向骷髅脸透露零点少校处所后被植入炸弹；MSF 解除武装；XOF 潜入 MSF；骷髅脸启程往 MSF
1975 03 16	大首领救出奇科、帕兹；XOF 袭击 MSF，MSF 覆灭；奇科、帕兹卒；米勒伤；大首领心脏一度停跳；亚哈右额受创





1970

年 / 月 / 日	事件
1975	伊娃将大首领与亚哈从哥伦比亚转移至塞浦路斯；零点少校瞒下大首领幸存实情，叫停种族清洗计划，派遣骷髅脸赴非洲；骷髅脸挟密语者重启种族清洗计划，再重现声带寄生虫（Vocal Cord Parasite）；娜斯塔夏·罗曼南科（Nastasha Romanenko）生
1976	零点少校被骷髅脸用寄生虫造成脑损伤；奇爱完成爱国者/零点少校AI；空降护理终止魔童计划，伊莱被带往英国；米勒前往罗德西亚
1977 07 13	零点少校离开纽约前往塞浦路斯
1977	爱国者AI系统在希金特监督下上线
1979	伊莱于非洲脱逃；山猫随军进入阿富汗
1979 11	弗兰克·耶格/灰狐（Frank Jaeger/Gray FOX）杀害内奥米双亲，收养内奥米

1980

年 / 月 / 日	事件
1980s	米勒借MSF残部成立钻石犬（Diamond Dogs）部队并通过零点少校结识山猫；零点少校失去意识；私营军队（Private Force, PF）广泛出现，战争经济（War Economy）雏形初具；休伊开始研发金属齿轮"乍得人猿"/金属齿轮ST84（Metal Gear Sahelanthropus/ST-84 Metal Gear）；奇爱与阿曼达回收引领者AI；狙击雪狼（Sniper Wolf）、德瑞宾(893)（Drebin 893）生；阿姆斯军工（ArmsTech, AT）参加星球大战计划
198X	索利达斯杀杰克/雷电（Jack/Raiden）双亲，收养杰克；"大首领"结识弗兰克、内奥米、狙击雪狼；大卫加入绿色贝雷帽；美玲、罗斯玛丽（Rosemary）生；斯科特·道夫（Scott Dolph）之女海伦娜·道夫·杰克逊/弗琼（Helena Dolph Jackson/Fortune）生；虚拟现实（VR）训练系统研发开始
198X 09 23	谢尔盖之女奥尔加·格鲁科维奇（Olga Gurlukovich）生
1980	奇爱生哈尔·艾默里克/奥塔肯（Hal Emmerich/Otacon）
1983	杰克生；奇爱送哈尔去美国，休伊杀奇爱
1984	大首领苏醒；山猫前往塞浦路斯
1984 02 26	亚哈苏醒；第三子觉醒
1984	第三子被带往莫斯科；XOF得知亚哈苏醒；米勒在阿富汗得知亚哈苏醒后所部遭寄生虫部队袭击
1984 03 10	XOF将米勒移交苏联
1984 03 11	静（Quiet）、XOF、第三子、沃尔金抵达塞浦路斯；大首领将静烧伤后与亚哈逃出生天；山猫与亚哈启程往阿富汗
1984	静接受寄生虫疗法，前往阿富汗
1984 03 21	山猫与亚哈抵达喀布尔北部，亚哈代号毒蛇
1984	亚哈救出米勒；亚哈、山猫加入钻石狗；亚哈结识静；休伊加入钻石狗；蚊刺军（Mosquito Stinger Force, MSF）覆灭；亚哈、山猫结识伊莱；伊莱结识第三子；钻石犬全员接种沃尔巴克氏体（Wolbachia）因而不育；"乍得人猿"损毁；骷髅脸、沃尔金卒；钻石犬取得"乍得人猿"、引领者AI及奇爱遗体；静、休伊流亡；声带寄生虫灭绝；亚哈获得并接受"大首领"称号；伊莱于非洲成立蝇之王国（Kingdom of Flies）
1986	娜斯塔夏及其亲属罹受切尔诺贝利核泄漏辐射
1987	梅丽尔·希尔弗伯（Meryl Silverburgh）生；德瑞宾被卷入圣主抵抗军动乱
1988	雪狼亲眷死于安法尔屠杀
1988 02	弗兰克结识娜塔莎·玛科娃/古斯塔娃·海夫纳（Natasha Marcova/Gustava Heffner），娜塔莎获得卡尔加里冬奥会花样滑冰金牌
1989 12	索利达斯领杰克参加利比里亚内战

1990

年 / 月 / 日	事件
1990s	大首领于南非建立世外天堂后返回美国执掌猎狐犬（FOXHOUND）特种部队，亚哈接管世外天堂；米勒辗转加入猎狐犬，结识索利德·斯内克；米勒之女凯瑟琳（Catherine）生；弗兰克加入猎狐犬并获得"狐"称号，成为大首领副官，代号灰狐；休伊与哈尔团聚，结识茱莉·丹齐格（Julie Danziger）；哈尔结识艾玛（Emma）；阿姆斯军工遭遇财政危机
199X	空降护理启动新生代特种部队计划（Next-Generation Special Forces Project），导致海湾战争综合症流行；德川重工（Tokugawa Heavy Industries）研制出外骨骼（Exoskeleton）；斯蒂尔曼结识胖子（Fatman）
1990	伊莱加入SAS；梅丽尔之"父"死于海湾战争；娜斯塔夏双亲死于核辐射后遗症
1991	大卫、伊莱参加海湾战争，大卫潜入伊拉克西部，伊莱在MI6授意下身为B20小队一员潜入伊拉克，被俘；激光武器出现
1991 01 12	艾玛·艾默里克（Emma Emmerich）生
1992	娜斯塔夏加入DIA，后结识理查德·艾姆斯（Richard Ames）；飞毛腿（Running Man）于巴塞罗那奥运会上以9.69秒完成100米；线圈炮研发开始
1993	渡鸦离开信号旗特种部队，后加入世外天堂；轨道炮研发开始
1994	伊莱被美国救出



1990

年 / 月 / 日	事件
1995	大卫加入猎狐犬，代号索利德·斯内克，结识灰狐；大首领教斯内克 CQC；德拉戈·彼得洛维奇·马德纳（Drago Pettrovich Madnar）制 TX-11“血腥尖刺（Bloody Brad）”与金属齿轮 TX55（TX-55 Metal Gear）
1995	N312 潜入行动（Operation Intrude N312），灰狐潜入世外天堂，被俘
1995	N313 潜入行动（Operation Intrude N313），FOXHOUND 被迫派出索利德·斯内克潜入世外天堂；亚哈、霰弹枪手 / 神枪手（Shoot Gunner/ Shotmaker）、机枪小子（Machinegun Kid）、喷火兵（Fire Trooper）、胆小鸭 / 卑劣鸭（Coward Duck/Dirty Duck）卒；阿诺德、TX55 毁；索利德·斯内克结识凯尔·施奈德 / 黑色忍者（Kyle Schneider/Black Color/Black Ninja）、珍妮弗（Jennifer）、黛安（Diane）、埃伦·马德纳（Ellen Madnar）；北约空袭世外天堂；大首领与灰狐救出施奈德及其他空袭幸存者
1995	大首领、索利德·斯内克离开 FOXHOUND；索利德·斯内克弃用 CQC；娜斯塔夏离开 DIA
1996	“霸王”研发立项
1997	大首领于处女崖发动佣兵战争（Mercenary War），桑给巴尔国（Zanzibarland）成立；哈尔与丹齐格乱伦，休伊自杀，哈尔离开艾玛
1998	马德纳研制金属齿轮 D（Metal Gear D）；第三次石油危机爆发
1999	金属齿轮 D 袭击全球多处核弹处理场；金属齿轮 G（Metal Gear G）列装桑给巴尔；基奥·马尔夫（Kio Marv）制欧利斯（OILIX）油藻
1999 09	CIA 特工霍莉·怀特（Holly White）以记者之名打入桑给巴尔内部
1999 12 24	F014 潜入行动（Operation Intrude F014），索利德·斯内克击败大首领、灰狐；黑色忍者、飞毛腿（Running Man）、血红爆破手（Red Blaster）、绝杀陷阱 / 四骑士（Ultra Box/Four Horsemen）、掠食者 / 丛林恶魔（Predator/Jungle Evil）、夜影 / 夜魔（Night Sight/Night Fright）、马尔夫、娜塔莎卒；金属齿轮 D 战毁；索利德·斯内克结识坎贝尔、霍莉、约泽夫·诺尔登 / 乔汉·雅各布森（Yozef Norden/Johan Jacobsen）、乔治·凯斯勒（George Kessler）
1999	山猫加入猎狐犬；内奥米获得“内奥米·亨特”身分；索利德·斯内克前往阿拉斯加

2000

年 / 月 / 日	事件
2000s	爱国者 AI 系统借千年虫补丁控制全球信息流；大首领被空降护理注入纳米机器（Nanomachines）；灰狐被空降护理改造为生化人（Cyborg）；山猫投入索利达斯麾下；奥塔肯参加霸王研发

2000

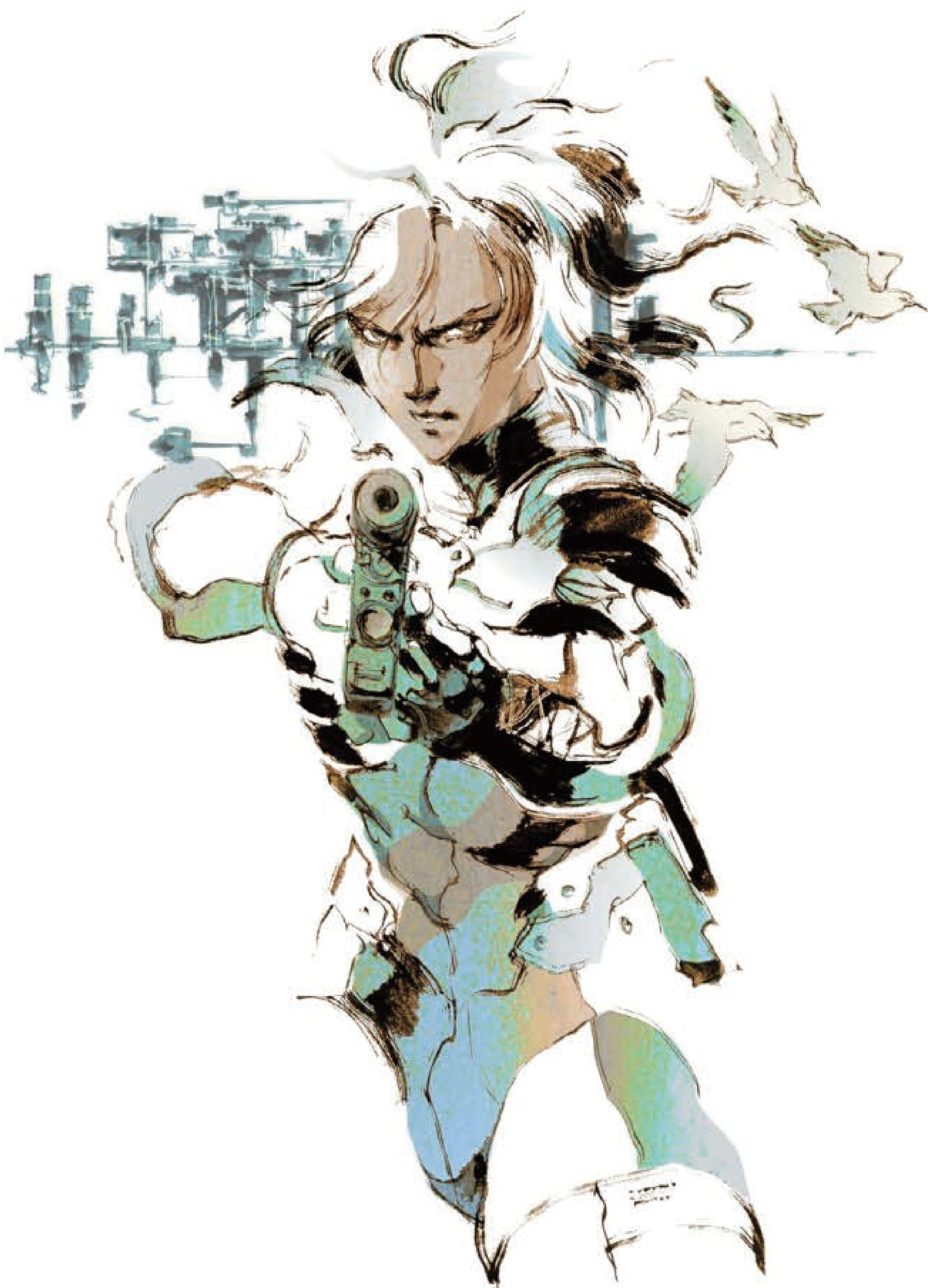
年 / 月 / 日	事件
200X	爱国者之子（Sons of the Patriots, SOP）系统上线；纳米机器人被广泛应用；艾姆斯在索利达斯授意下组织死狐病毒（FOXDIE）研发；内奥米结识艾姆斯；第三子加入猎狐犬，代号意念螳螂；索利达斯成立死亡细胞（Dead Cell）部队；私人军企（Private Military Company, PMC）合掌螳螂（Praying Mantis）参加伊拉克战争；马德纳前往欧洲；道夫结识梵普（Vamp）
2000	伊莱加入猎狐犬并成为指挥官，代号利奎德·斯内克；“玄武”研发开始；内奥米加入 ATGC，参加次时代特种部队计划，结识空降护理；第三子离开 FBI；苏联解体（注：依据《MG2SS》的游戏背景，1999 年 12 月桑给巴尔动乱发生时，苏联仍未解体。此为游戏设定与现实有分歧，并非年表错误。由于小岛在《潜龙谍影 3》里带的《MG2》复刻版并未修改这一设定，因此这里照原样列出。）
2000 01 24	艾玛在爱国者 AI 庇护下攻破 NSA 系统
2001 01 20	索利达斯当选美国第 43 任总统
2002	影子摩西岛（Shadow Moses Island）核弹处理场建成
2003	灰狐在内奥米的帮助及伊娃、山猫的庇护下杀克拉克；内奥米接任克拉克职务，研制出并命名“死狐”病毒同时称灰狐已死
2004	强尼·佐佐木（Johnny Sasaki）参军；斯蒂尔曼拆弹失败死亡
2005 02	索利达斯与俄方进行 START III 会谈；山猫在索利达斯授意下指使液蛇成立“大首领之子”（Sons of Big Boss），劫持霸王；内奥米为索利德·斯内克注入死狐病毒与纳米机器人；艾姆斯调梅丽尔至影子摩西岛并挟娜斯塔夏为索利德·斯内克提供无线电支援；坎贝尔得知梅丽尔为己出；谢尔盖为大首领之子提供军火
2005 02 25	利奎德·斯内克杀死米勒





2000

年 / 月 / 日	事件
2005 02 28	希金特偕贝克往影子摩西岛视察霸王开发进度
2005 02 28	影子摩西事件(Shadow Moses Incident),利奎德、希金特、灰狐、意念螳螂、狙击雪狼、火神渡鸦、诱饵章鱼(Decoy Octopus)、贝克卒;霸王损毁;索利德·斯内克结识奥塔肯、梅丽尔、美玲、强尼·佐佐木;山猫失去右臂,获取霸王实验数据;内奥米、豪斯曼被囚
2005 02 28	艾姆斯发觉米勒已死,逮捕豪斯曼并将整起事件归咎其人
2005 03	山猫救出内奥米并出售霸王实验数据;豪斯曼卒;猎狐犬解散;艾姆斯将死狐病毒完整资料交予娜斯塔夏
2005	索利德·斯内克偕奥塔肯、娜斯塔夏、美玲成立慈善事业(Philanthropy);索利达斯受爱国者追杀,辞去总统职务,由詹姆斯·约翰逊(James Johnson)接任;山猫接受利奎德右臂移植;艾玛加入NSA;奥塔肯前往英国
2006	杰克于美国陆军第21特遣队接受VR训练;索利德·斯内克盗出利奎德遗体
2007	艾玛将金属齿轮"海魔鬼"(Metal Gear RAY)情报泄给奥塔肯;娜斯塔夏著《影子摩西的夜幕下》出版;加里·迈克戈登(Gary McGolden)前往影子摩西岛,被俘,后蒙索利德·斯内克救出
2007 01 20	杰克离开21特遣队
2007 04 30	杰克结识爱国者特工罗斯
2007 08 08	油船事件(Tanker Incident),谢尔盖、道夫卒;山猫夺走海魔鬼原型机并炸沉油船;索利德·斯内克"结识"奥尔加;爱国者将事件归咎于慈善事业;索利德·斯内克假死
2007	巨壳(Big Shell)开工建设;艾玛离开NSA,参加玄武研发;桑尼(Sunny)由奥尔加生下后即为爱国者掳走
2008	死亡细胞指挥官杰克逊(Jackson)被囚后死于狱中
2008 10	爱国者肃清死亡细胞,仅索利达斯、梵普、胖子幸存,海伦娜随后加入"自由之子"(Sons of Liberty),代号弗琼
2009 04 29	约翰逊偕艾姆斯往巨壳视察玄武开发进度
2009 04 29 -30	巨壳事件(Big Shell Incident),杰克代号雷电,结识索利德·斯内克/易洛奎·普利斯金(Iroquois Pliskin)、奥塔肯;索利达斯、艾姆斯、艾玛、奥尔加、约翰逊、胖子、福琼、斯蒂尔曼卒;爱国者AI之一GW瘫痪;山猫乘海魔鬼原型机脱逃;玄武冲入华尔街;民智甄选(Selection for Societal Sanity, S3)计划完成
2009	奥塔肯发现慈善事业最大赞助者为爱国者;山猫成立世外天堂公司,换利奎德右臂为生化右臂;雷电离开罗斯;罗斯生小约翰(Little John)



2010

年 / 月 / 日	事件
2010s	索利德·斯内克急遽衰老;战争经济盛行;山猫修复GW;雷电偕伊娃/老妈(Big Mama)从爱国者处夺取索利达斯遗体并救出桑尼;雷电被俘获并改造为生化人,后蒙马德纳所救;野鼠巡逻队(Rat Patrol Team 01, RAT PT OI)成立;罗斯结识坎贝尔
2010	美军全员接种纳米机器
2011	桑尼结识索利德·斯内克、奥塔肯
2012	美国核武库并入SOP系统
2013	伊娃及失乐园军(Paradise Lost Army)被迫转入地下
2014	索利德·斯内克追杀山猫,期间与梅丽尔重逢,并结识野鼠巡逻队埃德(Ed)及乔纳森(Jonathan);德瑞宾为索利德·斯内克注入新死狐病毒;伊娃、内奥米、梵普卒;索利德·斯内克从GW上传桑尼、内奥米所制活狐病毒(FOXALIVE)到爱国者AI系统并致其与爱国者之子系统瘫痪;山猫卒;大首领苏醒,杀死零点少校,与索利德·斯内克和解,最终死去;爱国者全灭;梅丽尔与强尼·佐佐木成婚

现实历史事件

年 / 月 / 日	事件
1620 11 21	五月花号抵达普利茅斯
1765 08	自由之子社成立
1773 12 16	自由之子肇波士顿倾茶事件
1776 07 04	美利坚合众国成立
1786 10 28	艾萨克・西尔斯卒
1789 04 30	华盛顿就任美国总统
1795	康德发表《永久和平论》
1798 07 11	美国海军陆战队成立
1804	康格里夫火箭发明
1805 10 21	特拉法加海战
1831 03 10	法国外籍兵团成立
1836 02 23 - 03 06	阿拉莫战役
1844 03	大仲马发表《三个火枪手》
1851 10 18	赫尔曼・梅尔维尔著《白鲸记》出版
1883 02	卡洛・科洛迪著《木偶奇遇记》出版
1883 05 23	史蒂文森著《金银岛》出版
1899 10 11 1902 05 31	第二次布尔战争

1900

年 / 月 / 日	事件
1900 08 25	尼采卒
1908 07 26	美国联邦调查局（FBI）成立
1909	英国秘密情报局 / 军情六处（SIS/MI6）成立
1912 01 01	中华民国成立
1914 07 28 -18 11 11	第一次世界大战
1917 10 15	玛塔・哈里卒
1917 11 07 - 08	十月革命
1917 12 20	全俄肃清反革命及怠工非常委员会（契卡）成立
1918 11 05	苏俄总情报部成立
1922 12 30	苏维埃社会主义共和国联盟成立
1927 08 23	费迪南多・尼古拉・萨柯、巴托洛梅奥・万泽蒂卒

1930

年 / 月 / 日	事件
1931 02 12	《德古拉》上映
1931 11 21	《科学怪人》上映
1932 08 04	《白僵尸》上映
1932 10 14	《The Big Broadcast》 上映
1933 03 02	《金刚》上映
1934 03	中岛 E8N 式侦察机首飞
1936 05 12	梅塞施密特 Bf110 式战斗机首飞
1936 12 18	三菱 Ki-21 式轰炸机首飞
1937 01 01	安纳斯塔西奥・索摩查・加西亚就任尼加拉瓜总统
1937 07 07	七七事变
1938 10 30	《世界大战》播出
1939 04 01	三菱 A6M “零式” 战斗机首飞
1939 08 02	爱因斯坦致信罗斯福，倡议美国研发核武器
1939 09 01	纳粹德国闪击波兰
1939 11 30 -40 03 13	冬季战争

1940

年 / 月 / 日	事件
1940 03 28	《蝴蝶梦》上映
1940 04 -05	卡廷大屠杀
1941 02	英国 Layforce 小队成立
1941 06 22	德军入侵苏联
1941 07	英国皇家特种空勤团（SAS）成立
1941 12 07	珍珠港事件
1942 03 20	三菱 J2M “雷电” 式战斗机首飞
1942 05 06	川西 N1K1 “强风” 式战斗机首飞
1942 06 13	美国战略情报局（OSS）成立
1942 06 15	加缪著《局外人》出版
1942 08	美国启动曼哈顿计划
1942 08 23 -43 02 02	斯大林格勒战役
1942 10 03	V2 火箭进入太空
1942 10 23	苏联武装力量总参谋部情报局 / 格鲁乌（GRU）成立
1942 12 02	恩里科・费米触发人工核链式反应
1942 12 27	川西 N1K1-J “紫电” 式战斗机首飞
1943 03	中岛 Ki84 “疾风” 式战斗机首飞
1943 05 22	国际 Ku-8-II 式运输机首飞



1940

年 / 月 / 日	事件
1944 01 29	美国密苏里号战列舰 (BB–63) 下水
1944 05 06	三菱 A7M “烈风” 式战斗机首飞
1944 06 06	D 日
1945 05 08	德国投降
1945 06 30	捷克斯洛伐克国家安全局 (StB) 成立
1945 07 16	三一试爆
1945 08 06	广岛核爆
1945 08 09	长崎核爆
1945 08 15	日本投降
1945 10 24	联合国成立
1946 02 14	埃尼阿克面世
1947 09 02	《泛美联防公约》签署
1947 09 18	美国中央情报局 (CIA) 成立
1947 10 14	查克・叶格突破音障
1948	巴基斯坦三军情报局 (ISI) 成立
1948 03 12 -04 24	哥斯达黎加内战
1948 06 15	《两傻大战科学怪人》上映
1948 06 16 -60 07 12	马来亚紧急状态
1948 08 23	《夺魂索》上映
1948 12 01	何塞・菲戈雷斯・费雷尔宣布废止哥斯达黎加军队制度
1949 04 04	北大西洋公约组织成立
1949 06 08	乔治・奥威尔著《1984》出版
1949 08 29	P Д C–1 试爆
1949 10 01	中华人民共和国成立
1949 12 13	以色列情报及特种行动局 / 摩萨德成立

1950

年 / 月 / 日	事件
1950	全球有 304 枚核弹头
1950 03 29	《可怕的孩子们》上映
1950 06 25 -53 07 27	朝鲜战争
1951 04 06	《怪人》上映
1951 11 01	克星 – 争吵行动
1952 06 19	美国陆军特种部队 / 绿色贝雷帽成立
1952 10 03	飓风行动
1952 11 01	常春藤麦克试爆
1952 11 04	美国国家安全局 (NSA) 成立
1953 03 05	斯大林卒

1950

年 / 月 / 日	事件
1953 04 25	詹姆斯・杜威・沃森与弗朗西斯・克里克共同发现 DNA 双螺旋结构
1953 05 25	《宇宙访客》上映
1953 06 13	《原子怪兽》上映
1953 06 17	东德六一七事件
1953 07 29	《世界大战》上映
1953 10	阿西莫夫发表《钢穴》
1953 10 01	《花花公子》创刊
1953 11 09 -75 12 02	老挝内战
1954 01 21	美国鹦鹉螺号核动力潜艇下水
1954 03 01	城堡 B 行动
1954 03 05	《黑湖妖谭》上映
1954 03 13	苏联国家安全委员会 / 克格勃 (KGB) 成立
1954 04 26	《七武士》上映
1954 06 07	阿兰・图灵卒
1954 06 16	《它们！》上映
1954 09 17	戈尔丁著《蝇王》出版
1954 11 01 -62 03 19	阿尔及利亚独立战争
1954 11 03	《哥斯拉》上映
1954 12 23	《海底两万里》上映
1955 05 11	《大话原子人之怪兽娶亲》上映
1955 05 14	华沙条约组织成立
1955 07	《深海怪物》上映
1955 09 28	《夸特马斯实验》上映
1955 11 01 -75 04 30	越南战争
1956 02 05	《天外魔花》上映
1956 03 15	《禁忌星球》上映
1956 04 01	德国联邦情报局 (BND) 成立
1956 07 15	《异形征服世界》上映
1956 10 23 - 11 04	匈牙利十月事件
1957	罗伯特・安森・海莱恩著《进入盛夏之门》出版
1957 02 22	《不可思议的收缩人》上映

1950

年 / 月 / 日	事件
1957 07 29	国际原子能机构（IAEA）成立
1957 08 21	苏联成功试射 P-7 洲际弹道导弹
1957 10 02	《桂河大桥》上映
1957 10 04	苏联成功发射斯普特尼克 1 号人造卫星
1957 12 17	美国成功试射 SM-65 宇宙神洲际弹道导弹
1958 01 31	美国成功发射探险者 1 号人造卫星
1958 02 07	美国高等研究计划署（ARPA）成立
1958 07 29	美国国家航空航天局（NASA）成立
1958 08	苏联启动东方计划
1958 08 29	《变蝇人》上映
1958 09	《变形蜘蛛人》上映
1958 09 12	《变形怪体》上映
1958 10 07	美国启动水星计划
1959	Mordecai Roshwald 著《Level 7》出版，279 工程下马
1959 06	苏联停止对中国核援助
1959 07	《鳄鱼变》上映
1959 07 17	《西北偏北》上映
1959 07 22	《外星九号计划》上映
1959 12 17	《海滨》上映

1960

年 / 月 / 日	事件
1960	全球约有两万枚核弹头
1960 01 11	《没有面孔的眼睛》上映
1960 02 13	蓝跳鼠试爆
1960 05 01	U2 事件
1960 05 15	苏联斯普特尼克 4 号发射失败
1960 06 30 -65 11 25	刚果危机
1960 09 06	威廉·汉密尔顿·马丁与贝尔农·F·米歇尔从 NSA 叛至苏联，并将 NSA 相关计划公之于众
1960 10 23	《豪勇七蛟龙》上映
1960 10 24	《边城英烈传》上映
1961	美国国家侦察局（NRO）成立
1961 01 03	美国与古巴断交
1961 02 04 -74 04 25	安哥拉独立战争

1960

年 / 月 / 日	事件
1961 04 12	尤里·阿列克谢耶维奇·加加林乘东方 1 号进入太空（UTC 06:07）
1961 04 17 - 19	CIA 入侵猪湾
1961 04 27	《纳瓦隆大炮》上映
1961 05 01	《狼人的诅咒》上映
1961 05 05	小艾伦·巴特雷特·谢泼德乘水星 - 红石 3 号进入太空
1961 05 25	美国启动阿波罗计划
1961 06 19	桑地诺民族解放阵线（FSLN）成立
1961 08 13	柏林墙起
1961 09 01 -91 05 29	厄立特里亚独立战争
1961 10 01	美国国防情报局（DIA）成立
1961 10 08	《世界大战争》上映
1961 10 30	A H602 试爆
1962	布莱恩·奥尔迪斯著《丛林温室》出版
1962 01 01	美国海军三栖特种部队 / 海豹部队成立
1962 03 30	《世界残酷秘史》上映
1962 07 09	海星总理试爆
1962 07 17	大卫克罗无后座力炮试射成功
1962 10 14 - 28	古巴导弹危机
1962 12 08 - 63 03 31	纽约报业罢工
1962 12 10	《阿拉伯的劳伦斯》上映
1963 03 01	《天国与地狱》上映
1963 05 16	奥列格·潘科夫斯基卒
1963 06 19	《杰逊王子战群妖》上映
1963 06 20	美苏热线建立，《大逃亡》上映
1963 08 05	美苏英签署《部分禁止核试验条约》
1962 09	约翰·勒卡雷著《柏林谍影》出版
1963 10 10	《007 之俄罗斯之恋》上映
1963 11 22	肯尼迪卒
1963 12 19	《粉红豹》上映
1964 01 11	美国卫生及公共服务部发表声明称吸烟可致肺癌
1964 01 29	《奇爱博士》上映



1960

年 / 月 / 日	事件
1964 07 04 -79 12 12	罗德西亚丛林战争
1964 08 02	北部湾事件
1964 09 12	《荒野大镖客》上映
1964 09 18	《007 之金手指》上映
1964 09 25 -74 09 08	莫桑比克独立战争
1964 10 16	596 试爆
1964 12 11	日本提出非核三原则
1965	戴斯蒙德・巴格利著 High Citadel 出版
1965 -2010	乍得内战
1965 06 01	《死人的狂欢》上映
1966 04 06	《姜戈》上映
1966 08 24	《神奇旅程》上映
1967	《铁山报告》出版
1967 02 14	《特拉特洛尔科条约》签署
1967 06 17	639 试爆
1967 10 09	切・格瓦拉卒
1968 01 05 -08 21	布拉格之春
1968 02 08	《人猿星球》上映
1968 03 16	美莱村惨案
1968 04 02	《2001：太空漫游》上映
1968 05	法国五月风暴
1968 07 01	美苏英签署《核不扩散条约》
1968 10 01	《活死人之夜》上映
1969 07 14 -18	足球战争
1969 07 21	尼尔・奥尔登・阿姆斯特朗登上月球
1969 11 17 -72 05 26	美苏展开第一轮限制战略武器谈判（SALT I）
1969 12 05	ARPANet 上线



1970

年 / 月 / 日	事件
1970	全球约有四万枚核弹头
1970 04 24	中国成功发射东方红一号人造卫星
1970 11 25	三岛由纪夫卒
1971 04 03	《假面骑士》开播
1971 04 19	苏联成功发射礼炮 1 号空间站
1971 12 22	《肮脏的哈里》上映
1972	美国中央安全局（CSS）成立
1972 02 21	尼克松访华
1972 03 10	《宇宙静悄悄》上映
1972 05 26	美苏签署《反弹道导弹条约》
1972 06 17	水门事件
1972 09 05	慕尼黑惨案
1972 12 23	尼加拉瓜地震
1973	早稻田大学 WABOT-1 研制成功
1973 03 30	安部公房著《箱男》出版
1973 05 14	美国成功发射天空实验室空间站
1973 05 16	《豺狼之日》上映
1973 09 11	智利政变
1973 10 07	拉塔基亚之战
1973 11 21	《西部世界》上映
1974 05 18	笑佛试爆

1970

年 / 月 / 日	事件
1974 07 03	美苏签署《禁止地下核试验条约》
1974 08 09	尼克松辞职
1974 11 21 -79 06 18	美苏展开第二轮限制战略武器谈判（SALT II）
1975 03	菲戈雷斯承认曾与 CIA 合作
1975 04 13 -90 10 13	黎巴嫩内战
1975 07 17	联盟 19 号与阿波罗 18 号完成对接
1976	理查德·道金斯著《自私的基因》出版
1976 02 05	Lucien Nahum 著《Shadow 81》出版
1976 02 08	《出租车司机》上映
1976 06 16	索韦托起义
1976 12 04 2005 08 15	亚齐之乱
1977	格林纳达总理埃里克·盖里请求联合国设置地外生命研究机构
1977 03	苏联发现南非卡拉哈里沙漠地下核试验靶场
1977 05 25	《星球大战》上映
1977 05 30 -92 10 04	莫桑比克内战
1977 07 13 -14	纽约大停电
1977 11 09	美国陆军特种部队第一特种作战分遣队 / 三角洲部队成立
1978 01 -79 02	伊朗伊斯兰革命
1978 03 18	《愤怒》上映
1978 09 02	《活死人黎明》上映
1978 12 08	《猎鹿人》上映
1979 05 10	《现代启示录》上映
1979 05 25	《异形》上映
1979 07 01	索尼 TPS-L2 随身听发售
1979 07 19	FSLN 推翻索摩查当局
1979 09 22	船帆座事件
1979 11 04 -81 01 20	伊朗人质危机
1979 12 24	苏军入侵阿富汗

1980

年 / 月 / 日	事件
1980	全球约有六万枚核弹头
1980 09 17	安纳斯塔西奥·索摩查·德瓦伊莱卒
1980 09 22 -88 08 20	两伊战争
1980 12	圣何塞和平大学成立
1980 12 17	《战争走狗》上映
1981	美国陆军情报支援特遣队（ISA）成立
1981 03 30	里根遇刺生还
1981 04 12	美国成功发射哥伦比亚号航天飞机
1981 05 23	《纽约大逃亡》上映
1981 06 07	歌剧行动
1981 08	苏联信号旗特种部队成立
1981 10 06	穆罕默德·安瓦尔·萨达特卒
1981 12 24	《疯狂的麦克斯 2》上映
1982 04 02 -06 14	马岛战争
1982 10 22	《第一滴血》上映
1983	蒂莫·西萨恩著《黑领》出版
1983 03 23	美国启动星战计划
1983 04 18	美国驻黎巴嫩大使馆遭自杀式爆炸袭击
1983 10 25	美军入侵格林纳达
1983 11 17	哥斯达黎加总统路易斯·阿尔韦托·蒙赫回驳美军驻哥基地建设计划并宣布永久中立
1984 02 09	安德罗波夫卒
1984 06 07	《捉鬼敢死队》上映
1984 10 26	《终结者》上映
1985 02 20	《妙想天开》上映
1985 12 09	John Charles Pollock 著 Crossfire 出版
1986 01 15	戈尔巴乔夫提议在 2000 年前销毁全部核武器
1986 03	人类基因组计划开始
1986 04 14	《哭泣杀神》连载开始
1986 04 26	切尔诺贝利核事故
1986 10	沃尔特·艾萨克森、埃文·托马斯著《美国智囊六人传》出版
1987	圣主抵抗军动乱
1987 03 06	《致命武器》上映



1980

年 / 月 / 日	事件
1987 06 12	《铁血战士》上映
1987 06 17	《全金属外壳》上映
1987 11 13	《过关斩将》上映
1987 12 08	美苏签署《中程导弹条约》
1988 02 23 -09 06	安法尔战役
1988 03 16	哈拉布贾化武袭击事件
1988 04 25	《机动警察》开播
1988 07 15	《虎胆龙威》上映
1988 07 16	《阿基拉》上映
1988 12 02	《白头神探》上映
1988 12 08	《龙兄鼠弟》上映
1988 12 21	洛比克空难
1989 12 -97	第一次利比里亚内战
1989 02 15	苏军撤出阿富汗
1989 02 15 2001 10 07	阿富汗内战
1989 11	南非弃核
1989 11 09	柏林墙倒
1989 12 20 -90 01 31	美军入侵巴拿马



1990

年 / 月 / 日	事件
1990	全球约有五万枚核弹头
1990 08 02 -91 02 28	海湾战争
1990 11 04	大卫・斯特林卒
1991 01 22 -27	SAS 下属 B20 小队在伊拉克展开行动
1991 01 26	索马里内战
1991 02 15	稻见一良著《鸭笛》出版
1991 07 31	美苏签署《第一阶段削减战略武器条约》（START I）
1991 12 26	苏联解体

1990

年 / 月 / 日	事件
1991 12 26 2002 02 08	阿尔及利亚内战
1992 04 22	瓜达拉哈拉大爆炸
1993 01 03	美俄签署《第二阶段削减战略武器条约》（START II）
1993 07 03	坎德拉里亚屠杀
1993 09 10	《X 档案》开播
1993 09 21 -10 04	俄罗斯宪政危机
1994	塔利班成立
1994 12 11 -96 08 31	第一次车臣战争
1995 11	堪培拉消除核武器委员会成立
1995 12 15	《盗火线》上映
1996 05 16	杰里米・迈克尔・布尔达卒
1996 07 05	克隆绵羊多利生
1996 09 10	联合国大会通过《全面禁止核试验条约》
1996 10 24 -97 05 16	第一次刚果战争
1997	美俄《第三阶段削减战略武器条约》（START Ⅲ）谈判破裂
1997 05 02	《王牌大贱谍》上映
1997 10	美军搁置武库舰开发计划
1997 11 01	《泰坦尼克号》上映
1998 05 06 2000 05 22	埃塞俄比亚－厄立特里亚战争



1990

年 / 月 / 日	事件
1998 05 28	查盖试爆
1998 08 02 2003 07 18	第二次刚果战争
1999	千年虫问题；ISIS 成立
1999 03 31	《黑客帝国》上映
1999 04 16	《木乃伊》上映
1999 08 26 -2009 04 15	第二次车臣战争

2000

年 / 月 / 日	事件
2000	全球约有三万枚核弹头
2000 06 26	人类基因组计划工作草图完成
2001 09 11	911 事件
2001 10 07 -14 12 28	阿富汗战争
2001 11 06	《24 小时》开播
2001 12 18	《黑鹰坠落》上映
2002 01 11	关塔那摩 X 营开始运作
2002 06 06	《谍影重重》上映
2003 03 20 -11 12 28	伊拉克战争
2003 08	福斯特－米勒“魔爪”机器人参加伊拉克战争
2004	杰富仕保安公司成立
2005	人类基因组计划的测序工作基本完成（92%）
2006 09 03	《人类之子》上映
2006 10 09	朝鲜核试
2006 11 14	《007 之大战皇家赌场》上映
2008 05 20	《疯狗强尼》上映
2008 09 17	《蒙特勒书》签署
2009 01 22	美国称将于年内关闭关塔那摩监狱
	奥巴马发表演说“无核世界”
2009 06 23	美国网战司令部成立

2010

年 / 月 / 日	事件
2010 04 08	美俄签署《新削减战略武器条约》（New START）
2010 05 26	匈牙利修订国籍法
2010 06	超级工厂病毒被发现
2011 05 02	奥萨马·本·拉登卒
2013 05 20	爱德华·约瑟夫·斯诺登从 NSA 叛至香港，并将棱镜计划公之于众
2013 07	CIA 承认“51 区”存在
2013 07 02	《环太平洋》上映
2013 09 12	NASA 确认旅行者一号脱离太阳系
2015 01 01	阿富汗战争
2015 07 20	美古复交
2015 11	全球有约一万六千枚核弹头，约六千五百种语言，约十亿台计算机，至少五十场战争仍在持续；关塔那摩仍关押有 112 人





小岛组相关人物及事件年表

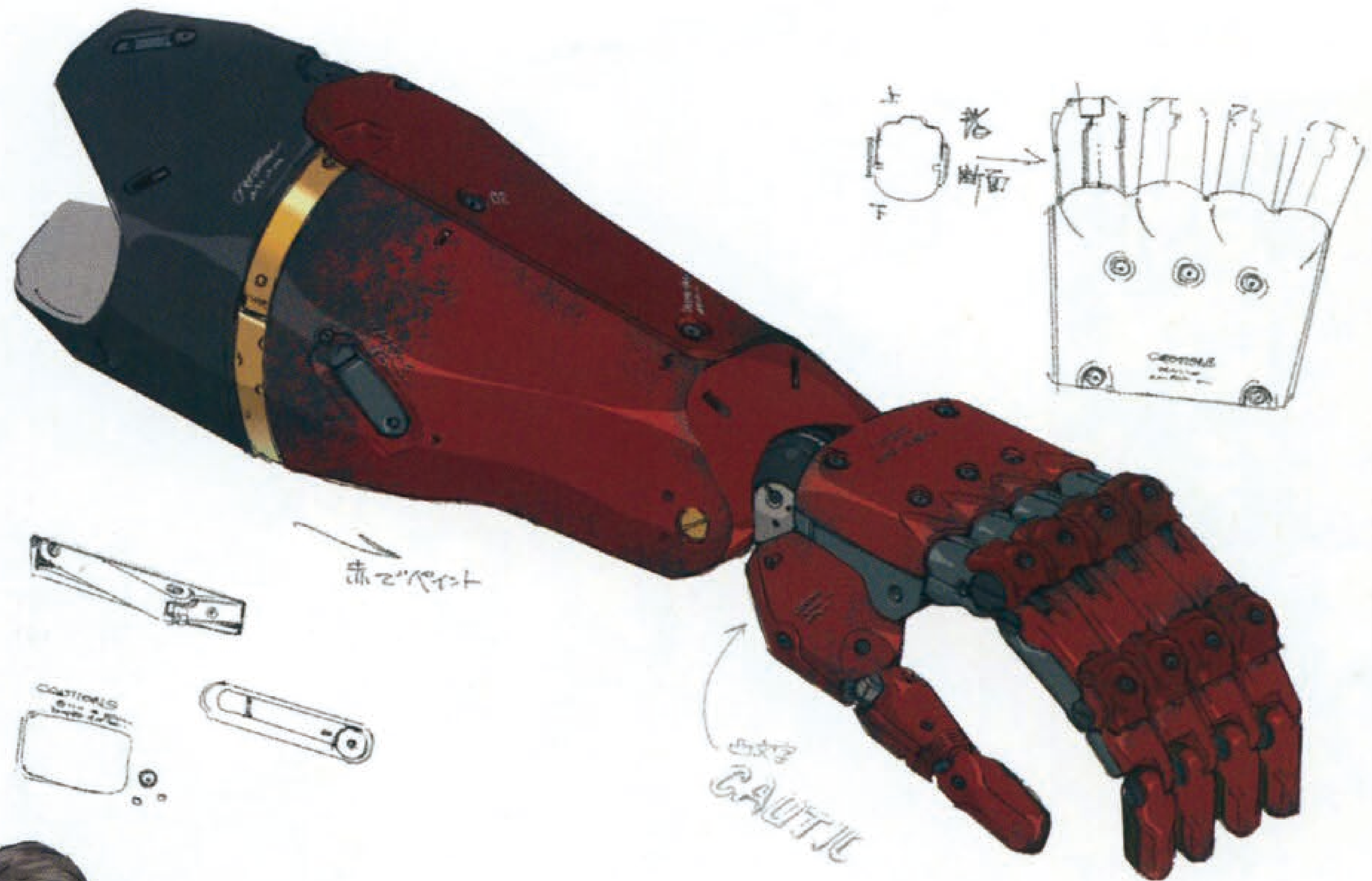
年 / 月 / 日	事件
1963 08 24	小岛秀夫（Hideo Kojima）生
1970 12 30	村田周阳（Shuyo Murata）生
1971 04 08	野尻真太（Shinta Nojiri）生
1971 07 08	户岛壮太郎（Sotaro Tojima）生
1971 12 25	新川洋司（Yoji Shinkawa）生
1974 10 14	伊藤计划（Keikaku Itoh）生
1986 04	小岛秀夫入职 Konami（Konami）神户开发三课
1987 03	Konami 矩形波俱乐部（Konami Kukeiha Club）雏形初具
1987 07 07	MSX2《金属齿轮》发售
1988 11 26	PC-8801《掠夺者》发售
1990 04 27	MSX2 SD《掠夺者》发售
1990 07 20	MSX2《金属齿轮 2 索利德・斯内克》发售
1992 08 07	PC-E《掠夺者 Pilot Disk》发售
1992 10 23	PC-E《掠夺者》发售
1993 11	Konami 神户第五开发部成立，部长小岛秀夫
1994 07 29	PC-9821《宇宙骑警》发售
1995 01 17	阪神大地震，Konami 神户本部受损
1995 04	Konami 子公司化改革，第五开发部迁往大阪
1995 04 21	3DO《宇宙骑警 Pilot Disc》发售
1996 04 01	第五开发部独立，改称 Konami 电脑娱乐日本股份有限公司（KCEJ），迁往东京
1997 07 10	PS《心跳回忆剧场版 Vol.1 虹色青春》发售
1998	KCEJ 整合 Konami Computer Games Aoyama
1998 03 26	PS《心跳回忆剧场版 Vol.2 彩之爱歌》发售
1998 09 03	PS《潜龙谍影》发售
1998 10 24	广播剧《潜龙谍影》开播
1999	KCEJ 整合 Konami Computer Entertainment Shinjuku
1999 04 01	PS《心跳回忆剧场版 Vol.3 启程之诗》发售
1999 06 24	PS《潜龙谍影 完全版》发售
2000 04 27	GBC《潜龙谍影 幽灵通天塔》发售
2001 03 01	PS2《终极地带》发售
2001 11 12	PS2《潜龙谍影 2 自由之子》发售
2002 02 06	KCEJ 于东京证券交易所上市
2002 09 12	PS2《潜龙谍影 2 档案》发售
2002 11 04	Xbox《潜龙谍影 2 实体》发售
2003 02 13	PS2《终极地带 引导亡灵之神》发售
2003 07 16	GBA《我们的太阳》发售
2003 09	漫画《太阳少年加戈》连载开始
2004 03 09	NGC《潜龙谍影 孪蛇》发售
2004 03 10	角川书店《潜龙谍影 naked》出版
2004 07 22	GBA《续・我们的太阳 太阳少年加戈》发售
2004 11 17	PS2《潜龙谍影 3 食蛇者》发售
2004 12 16	PSP《潜龙谍影 Acid》发售
2005 04 01	Konami 子公司重组，KCEJ 整合 KCET 及 KCE Studios
2005 05	小岛工作室成立
2005 06 16	IDW《潜龙谍影 Volume 1》出版
2005 07 28	GBA《新・我们的太阳 萨巴塔的逆袭》发售
2005 12 08	PSP《潜龙谍影 Acid 2》发售
2005 12 22	PS2《潜龙谍影 3 生存》发售，《潜龙谍影在线模式》上线
2005 12 28	Hideradio 开播
2006 03 14	DVD《潜龙谍影传奇 Vol.1》交付
2006 05 01	IDW《潜龙谍影 自由之子 Volume 1》出版



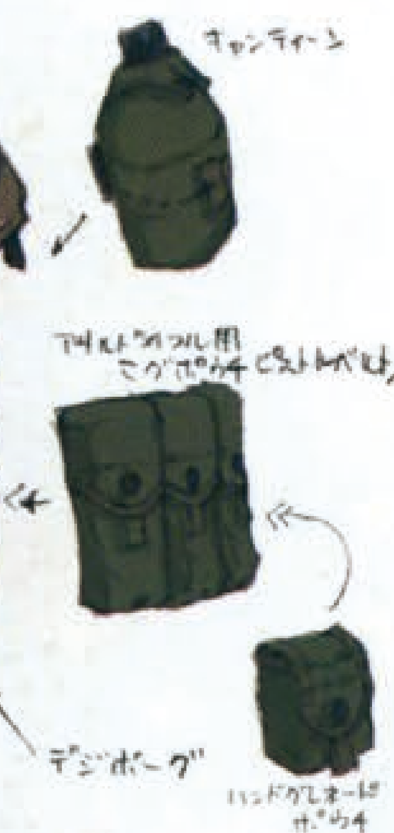
年 / 月 / 日	事件
2006 09 21	PSP《潜龙谍影 数字漫画小说》发售
2006 11 22	NDS《我们的太阳 加戈与萨巴塔》发售
2006 12 05	PSP《潜龙谍影 掌上行动》发售
2006 12 14	NDS《股票买卖教练员！》发售
2006 12 25	PS2《潜龙谍影 在线模式》下线
2007 07 26	PS2《潜龙谍影 20 周年纪合集》、DVD《潜龙谍影传奇 Vol.2》交付
2007 09 20	PSP《潜龙谍影 掌上行动 Plus》发售，幻冬舍《GameDesigner 小岛秀夫的视点》出版
2007 11 29	NDS《股票买卖教练员 Next》发售
2008 01 31	Wii《任天堂明星大乱斗 X》发售
2008 03 18	PS2《潜龙谍影 精华合集》发售
2008 03 19	Symbian《潜龙谍影 移动版》上架
2008 05 27	Del Rey Books《潜龙谍影》出版
2008 06 12	PS3《潜龙谍影 4 爱国者之枪》发售、《潜龙谍影在线模式 2》上线，DVD《潜龙谍影 2 数字漫画小说》发售，角川 Group Publishing《潜龙谍影 爱国者之枪》出版、Sony Magazines《我身体的 70% 由电影组成 塑造小岛秀夫的电影集》出版
2008 06 19	PS3《潜龙谍影 4 资料库》上架
2009 03 18	iOS《潜龙谍影 触屏版》上架
2009 03 20	伊藤计划卒
2009 03 26	NDS《外汇买卖教练员 FX》发售
2009 11 24	Del Rey Books《潜龙谍影 2》出版
2010 03 25	角川书店《潜龙谍影 爱国者之枪》出版
2010 04 29	PSP《潜龙谍影 和平行者》发售
2010 10 05	PS3/X360《恶魔城 暗影之王》发售
2010 12 20	街机《潜龙谍影 街机版》发售
2011 06 03	狐狸引擎面世
2011 09 02	广播剧《掠夺者前传》开播
2011 11 08	PS3/X360《潜龙谍影 高清合集》发售
2012 02 21	3DS《潜龙谍影 食蛇者 3D》发售
2012 03 30	PSP《潜龙谍影 掌上行动 Plus》多人模式下线
2012 06 12	PS3《潜龙谍影 在线模式 2》下线，PSV《潜龙谍影 高清合集》发售
2012 10 25	PS3/X360《终极地带 高清合集》发售
2012 12 06	iOS/Android《潜龙谍影 社交行动》上架
2013 02 19	PS3/X360《潜龙谍影崛起 复仇》发售
2013 02 28	Media Factory《我所喜爱的那些弥母 当今需要给予人力量的故事》出版
2013 07 09	PS3《潜龙谍影 传承合集》发售
2013 09 06	小岛工作室洛杉矶分部成立
2014 01 25	角川书店《潜龙谍影 食蛇者》出版
2014 01 31	iOS/Android《潜龙谍影 社交行动》下线
2014 03 17	小岛电台节目开播
2014 03 18	PS4/Xbox One/PS3/X360《潜龙谍影 V 原爆点》发售
2014 03 25	角川书店《潜龙谍影 和平行者》出版
2014 08 12	PS4《P.T.》体验版上架
2015 03 04	小岛秀夫声明将不再参与“《潜龙谍影》系列”任何制作
2015 03 16	Konami 公布重组计划，提及改组小岛组为第八开发部
2015 03 19	“去小岛化”开始
2015 04 29	PS4《P.T.》体验版下架
2015 07 10	小岛组解散
2015 08 25	角川书店《潜龙谍影实体 I 影子摩西》出版
2015 09 01	PS4/XOne/PS3/X360/PC《潜龙谍影 V 幻痛》发售
2015 09 24	角川书店《潜龙谍影实体 II 曼哈顿》出版
2015 10 06	PS4/XOne/PS3/X360《潜龙谍影 在线模式 3》上线
2015 10 09	传小岛秀夫离职
2015 10 24	角川书店《潜龙谍影 V 幻痛》出版





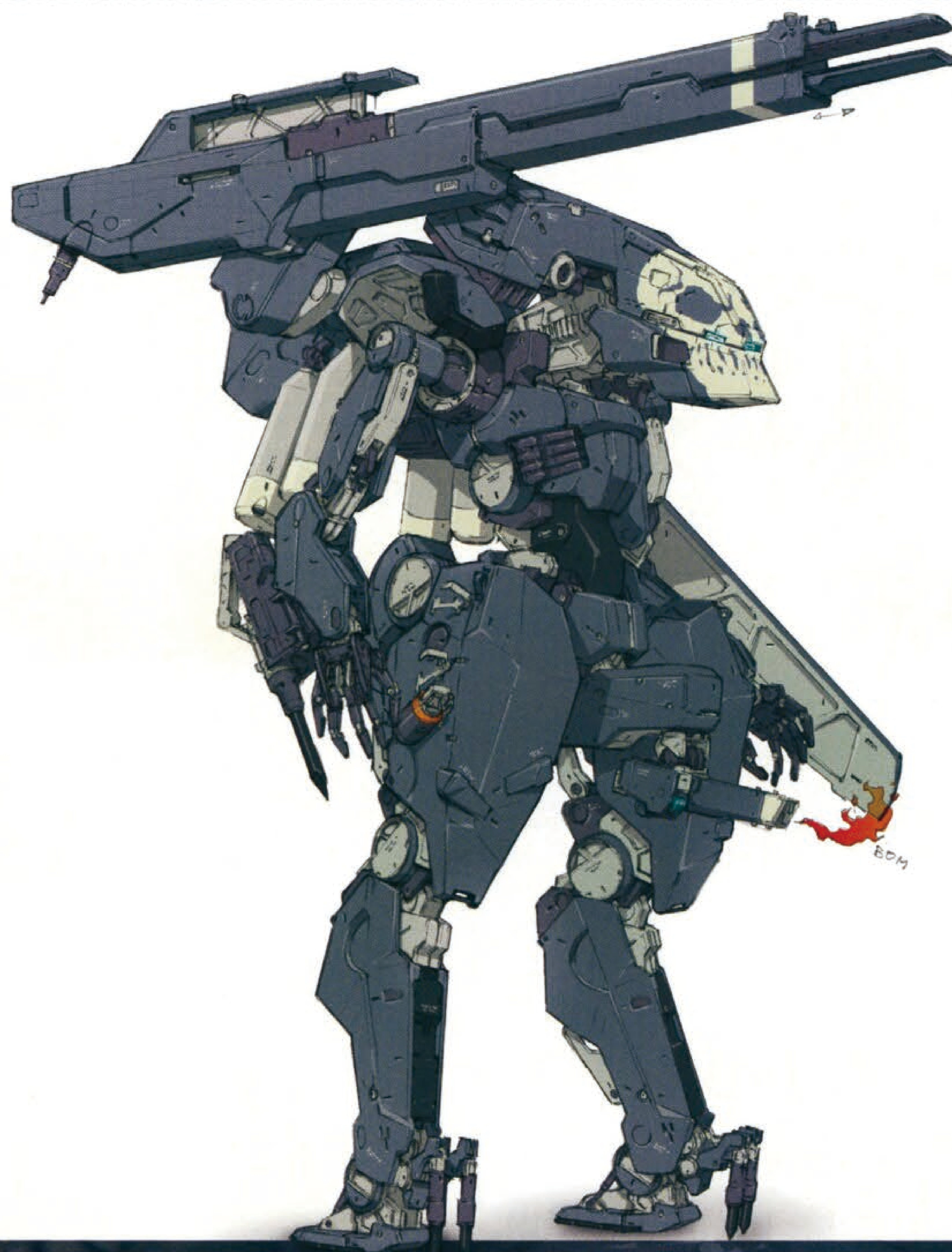








《幻痛》设定手稿鉴赏


BOM





レドームヘッド

レーザーヘッド

カメラ正面

ホイル

<オレ

ゴム

ウラ


ROGUE COYOTE
CAP





更多游戏书刊请访问
www.ucg.cn

光盘定价：48.00 元

本手册随盘附赠不能单独销售